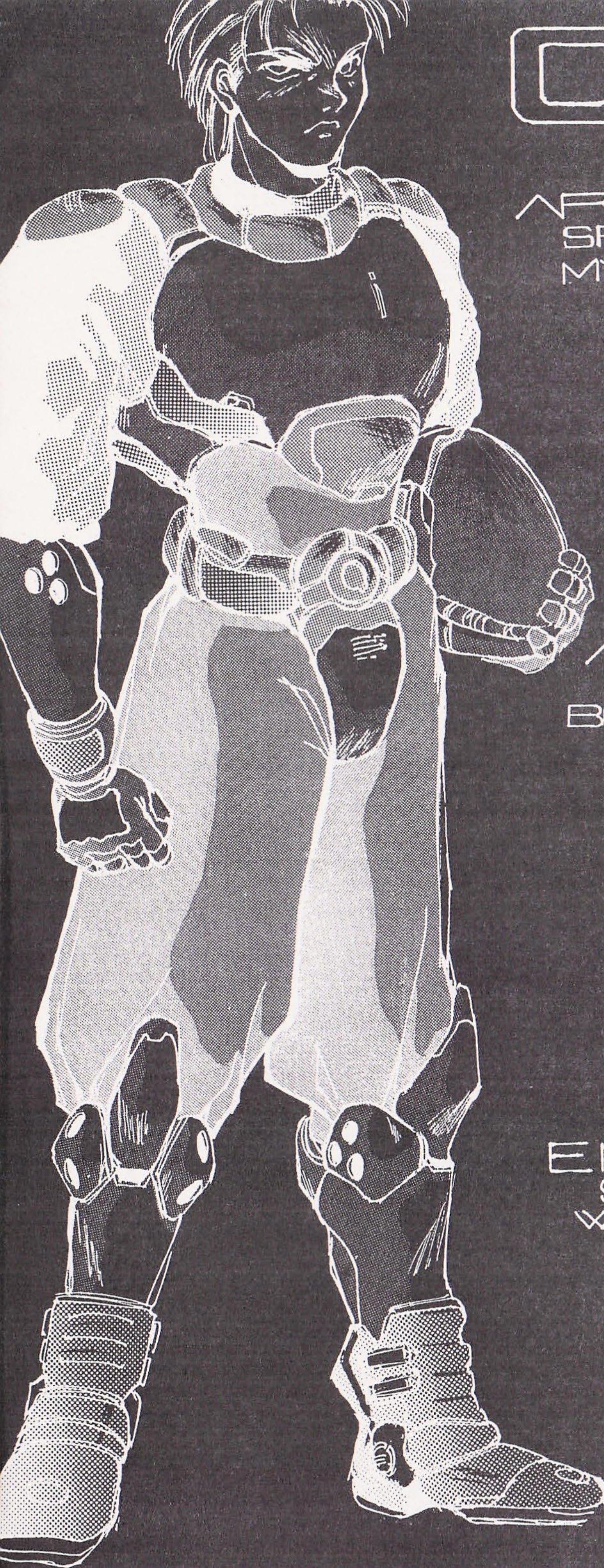
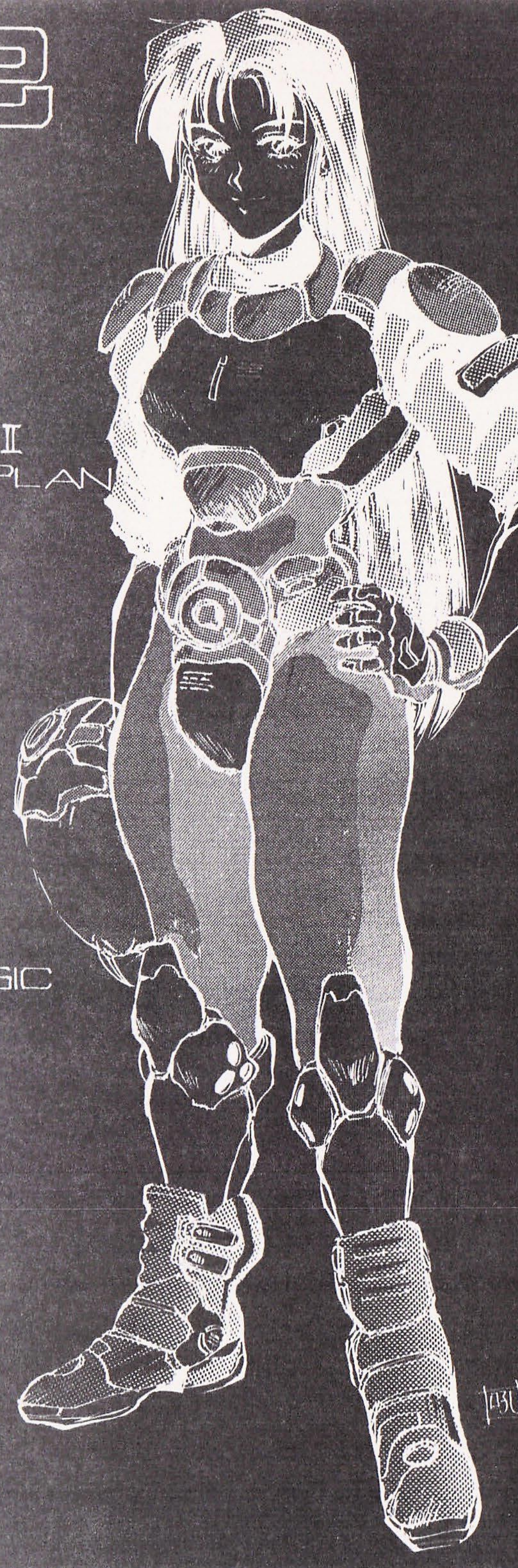

ゲームの囚人
ゲームの囚人
AQUABOX


PLEASE INSERT COIN(S)
AQUABOX



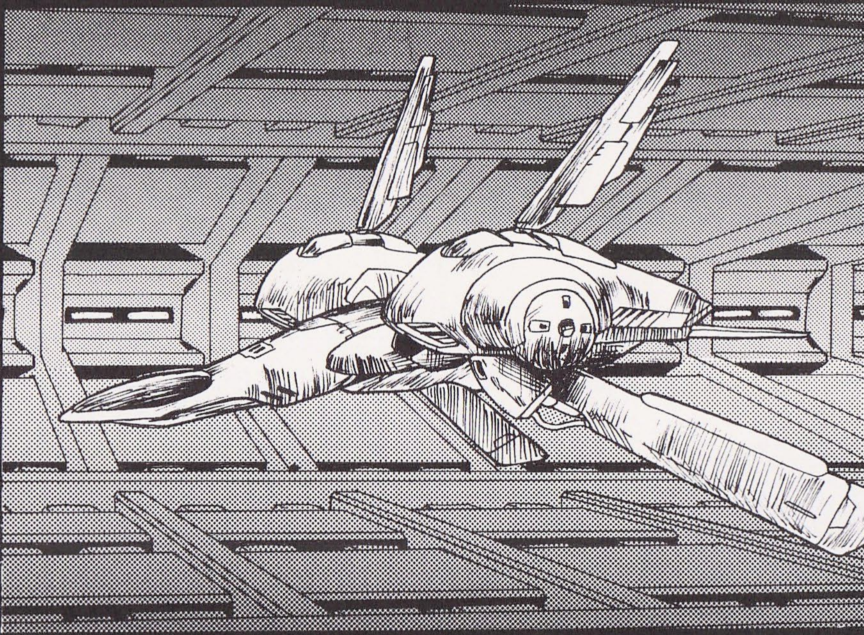
CONT

ENTS



AQUABOX

器に入った状態の水はその器の形をしているが、器を変えればまた別の形に変化をする。それにより、適応する。従って、今そこにある水は次の瞬間には違う形に姿を変えてしまうかもしれないし、全く変わらないかもしれない。常に流動的、定まった形を持たない物体…だからこそ、我々は今という時間だけでも“水の箱”でいたいのだ。



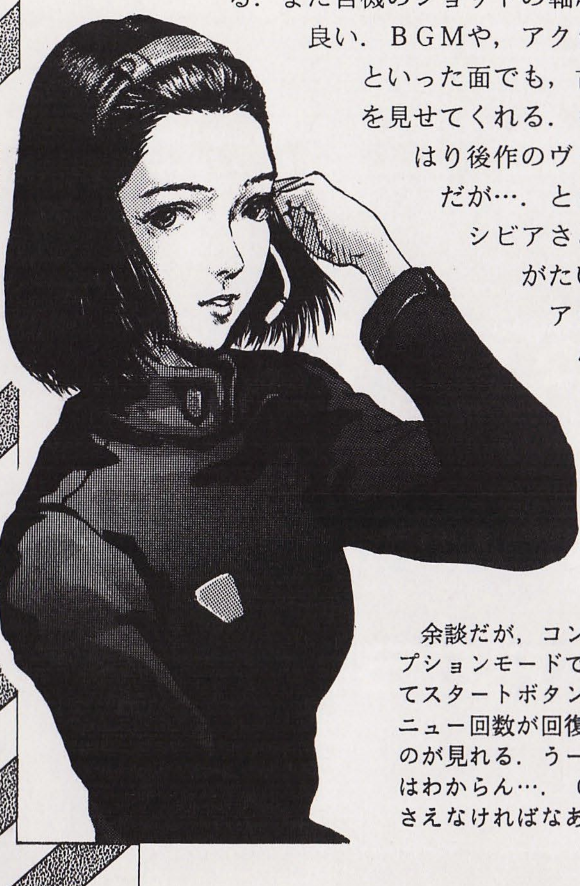
AREA - I

SPECIAL EDITION
MY BEST GAME

ASSAULT SUIT LEY

■重装機兵レイノス■［MEGA-DRIVE，メサイヤ］

熱い，こいつは熱い！ヒートするガトリング砲，軋むサス，飛び散る水沫！サイドビューのメカアクション／シューティングと言えばよいのか…，とにかく，倒した敵機の爆発にさえダメージを受けるという緊迫感がたまらない（それでいて敵メカの本体に判定はないのだ）．切迫したストーリーもそれをひき立てている．また自機のショットの軸線が360°回転可能というのも良い．ＢＧＭや，アクションを含めたヴィジュアルといった面でも，古いながらなかなかの頑張りを見せてくれる．もっともこのような点ではやはり後作のヴァルケンに及ぶべくもないのだが…．ともあれ，対艦攻撃(STAGE3)のシビアさと撃沈の快感などは他にかえがたいものだろう．自機のパワーアップのシステムも説得力があるし，なかなか心地の良いものである（はやく350000点ためてHG-GUNを手に入れよう）．まあ，その難易度設定からして万人向けではないが，往年の名作として一押しの一本だろう．

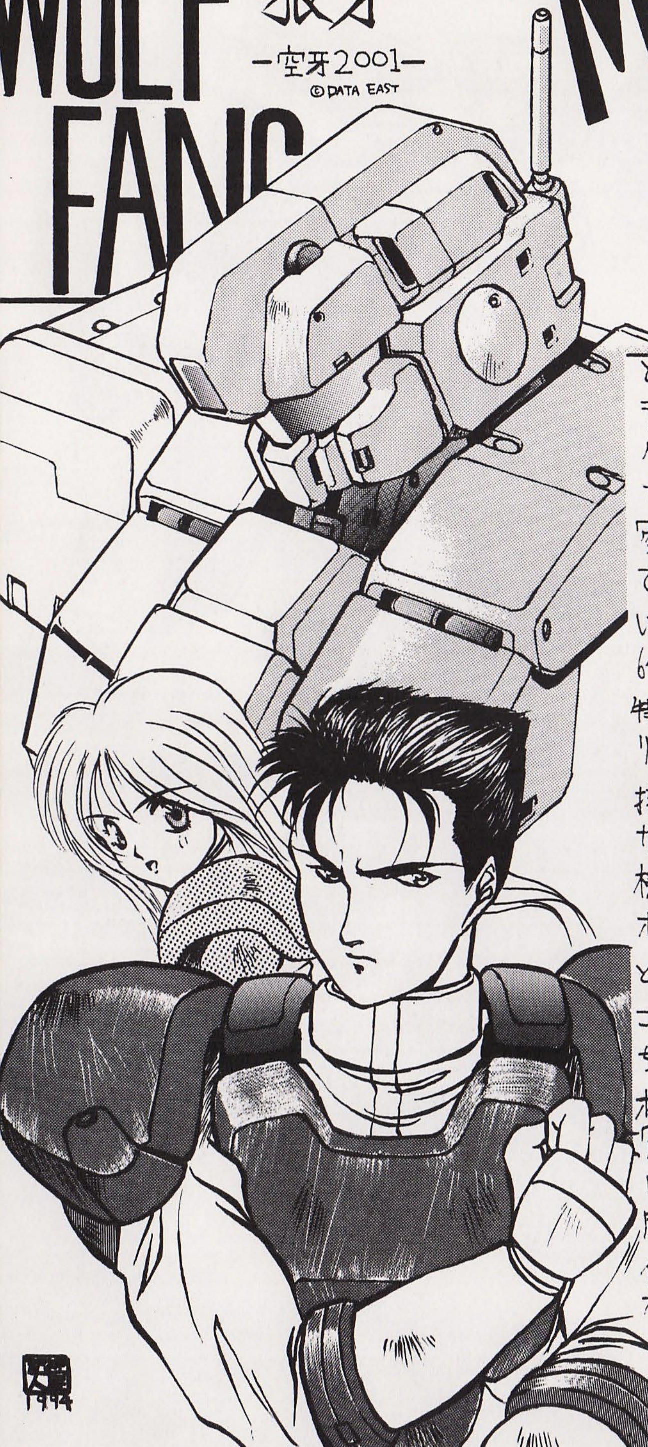


余談だが，コンティニュー残数が２の時にオプションモードでＥＸＩＴにカーソルを合わせてスタートボタンを押すと，何度でもコンティニュー回数が回復するうえに，すっげーイイものが見れる．うーむ…全くメサイヤの人の趣味はわからん…．（ヴァルケンも，うるし原の絵さえなければなあ…）


NOS
ZAIR-I, rival's
LEYNOS,
Kazuhito

WOLF FANG
狼牙
―空牙2001―
©DATA EAST

My best Game

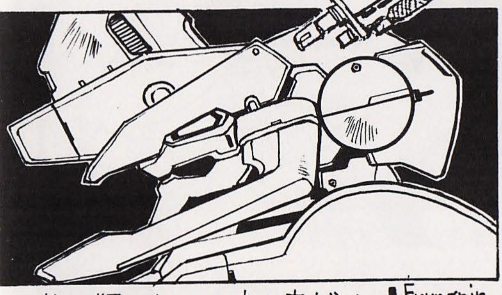


と、いう訳で、僕の紹介するゲームはデコが1992年に発表したアクションゲームの「ウルフファング―空牙2001―」です。これは縦シューテングゲームの「空牙」の続編として作られた作品です。ウルフファングの最大の特徴というと、自分の操作する装甲機兵を64タイプもセレクト出来る事でしょう。
特殊武装が ホーミングミサイル、エレクトリッガー、フレイム・ランチャー、グレネード弾
接近戦用武器が ナックル・ショット、ビームサーベル、アイアン・クロウ、パイル・バンカー
機動力(脚)が 2脚滑走型、2脚ホバー型、4脚走行型、6輪操舵型
と、あり、それらをセレクトして組み合わせることにより、自機を決定します。
ちなみに僕はガンダム世代なだけにホーミング+ビーム・サーベル+2脚という「虎徹」を使用しています。やっぱりロボットにとって2脚は命だと思います。6輪とかもよさそうだが何かチョロQみたいに見えてしまいなんだかなー―びである。

Commence your Attack!!

■僕の自機は「虎徹」ですが、こいつはクリアーしずらいかなぁ。グレネード+ナックル+2脚の「隼」の方がいいかな〜。「蒼龍」も仲々手堅い機体だったりする。

■ウルフファングは、デコらしくこだわりのあるゲームなのがいいです。操作系は慣れが必要なので大変だけど、慣れればより楽しめるゲームです。しかしバーサーカーの強さには泣きを見ました…



■Frungnir

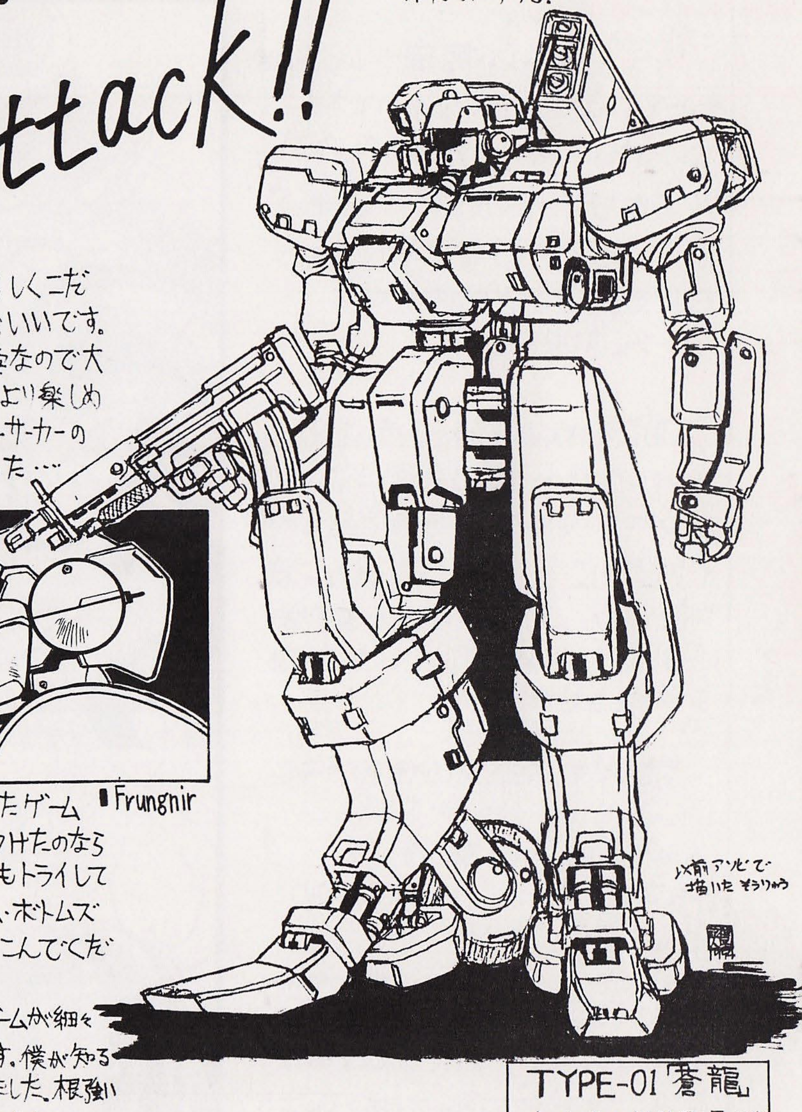
仲々凝ったつくりをしたゲームなので、みなさんも見つけたのなら1度といわず、何度でもトライしてやってください。ガンダム・ボトムズ世代なら、なおさらやりこんでください。

最近、姿のなかったこのゲームが細々とだが、復活しつつあります。僕が知るだけでも5ヵ所にありました。根強いファンもいるゲームであります。

デコは次回作をつくるのか気になりますが、楽しみではあります。

それではこれにて……

by 神星 記人 94.8



TYPE-01「蒼龍」

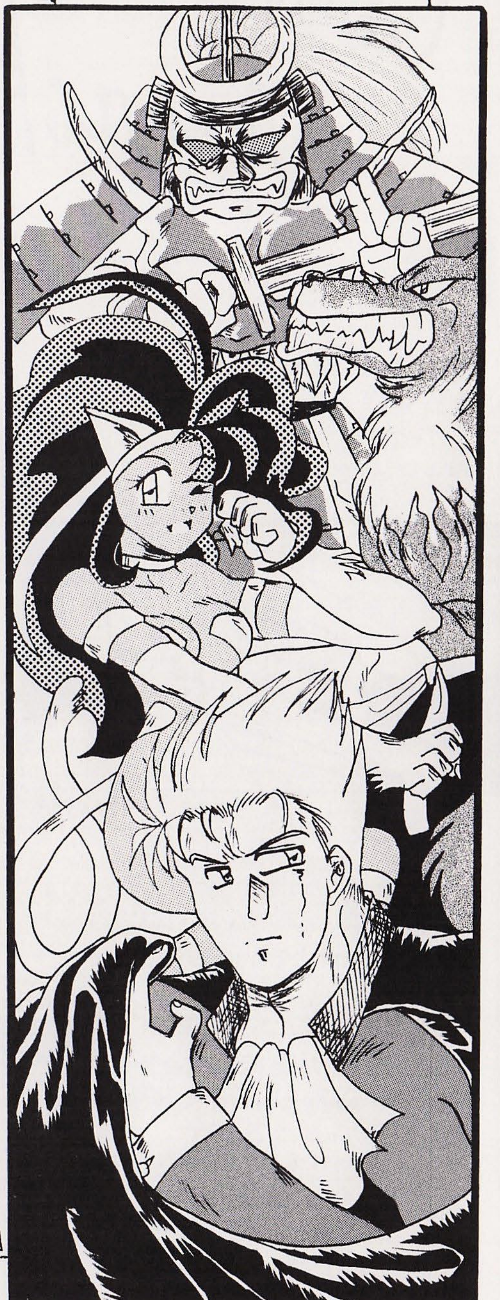
攻・守共にバランスの取れた標準型

VAMPIRE.

BY.巴晃.

好きなキャラ達
(一部除)
↓

©CAPCOM



今 一番新しい格闘ゲームと言えば.
私にとっては このヴァンパイア ですねっ.
なんてったって あのカプコンが作ってるし…
内容はもう. バッチリだっ!!(何が…)
なんてったって.キャラが全員バケモン
なんだよ.(笑)色物なんだよ.
こいつぁすばらしい!

加えて.技が全部トリッキーだわ
カンタンコマンドで大技(??)がホイホイ
出るわ… ちょっと勤易度高目なのが
イヤだけど…. 初心者にもとっつき
やすいよう. 1.2人目くらいまでは
LEVELを中程度にしてくれりゃあ
よかったかも☆

まぁ.でも ちょっとPLAYすれば.すぐ
パターンがわかる奴が大半だし…
(それでも強い奴は強いが…)
ちなみに.私にとってラスボスより
恐いキャラは モリガンです…
どーしても.シャドウブレイドとスーパー
コンボ技にひっかかってしまって…
ラスボスと.その手前に出てくる奴は
ホント.ザコ.初対戦で勝てちゃったり
するもんね.ボタン2つしか使わないのに
勝てちゃうし…(実話)

いちおう.デミトリ様でクリアはしました.エンディングも.なかなか楽しませてくれてよかったです∴ 最近のゲームって.格闘にかぎらずだけど.エンディングとかチヌキなんだよね… どうせやるならば.もっと『遊び心』という物を加えてほしかった… ←エラそう

スタッフロールはつまんなかった…

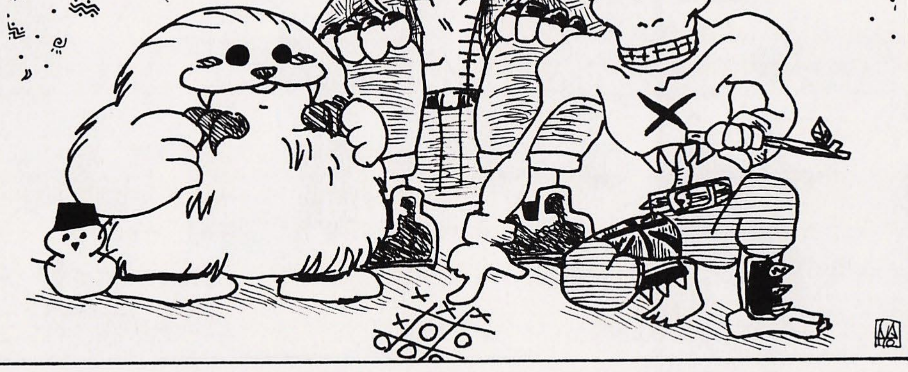
もちろん.BGM.サウンド.曲はgood☆∴よく仕上がっていますよ.さすがはカプコンのリアルサウンドQと言った所か? NEO-GEOにもひけをとってナイぞっ!! 西洋風でホント.『ヴァンパイア』ってかんじ.キャラごとに勝利デモの曲がちがうのもイイぞ!! オープニングとキャラクターセレクト時の曲は.このゲームのふんいきがしっかり出ていてよいと思います♫ ゲームは.30%は曲でとられるしね.CD出るかな!? 出たらすぐに買うのになぁー… サイトロン.ポニーキャニオンさん たのみますっ

SストⅡXや.ガロスペばっかプレイしてる人も.たまにはやってみては? 一度プレイする価値は.充分すぎるほどあります!!

Fin.

P.S ➜ しょせんストⅡのマネだ.と言う奴は斬る!

タイトル:3人寄れば文殊の知恵(ウソ)



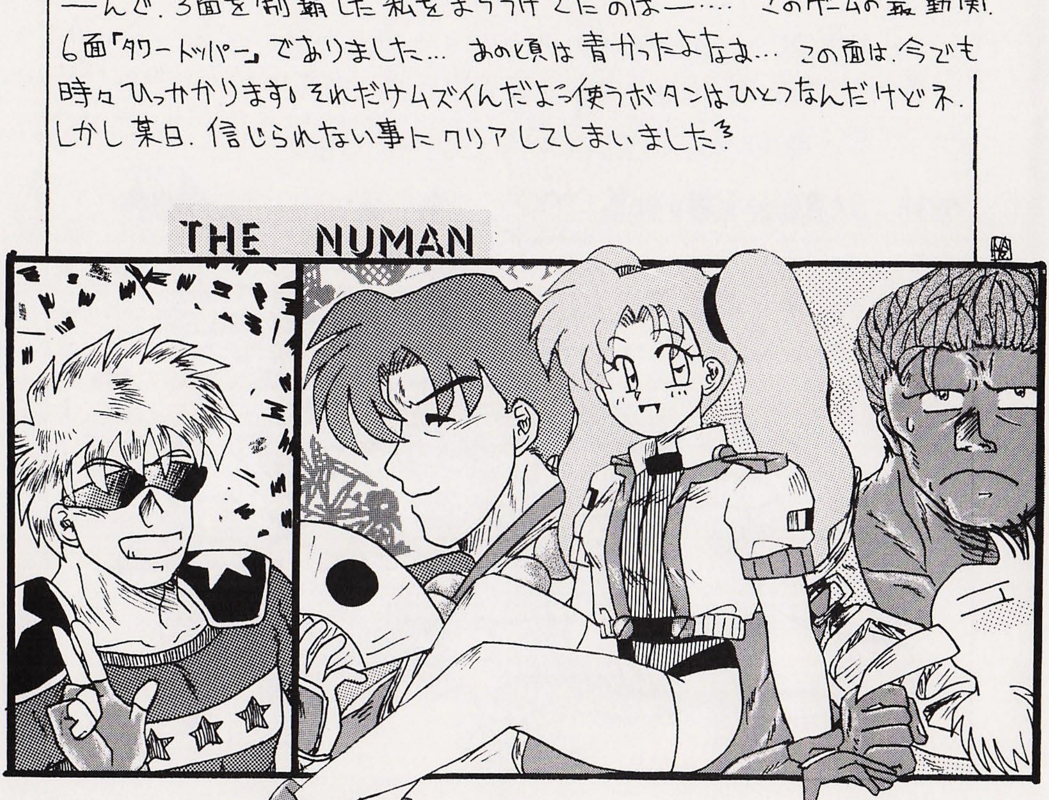
Numan Athletics.

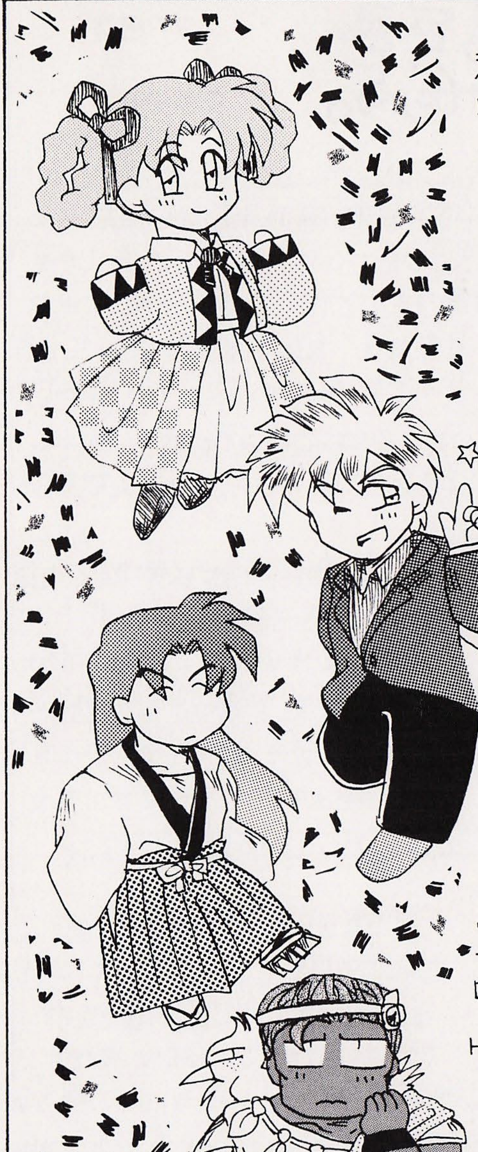
BY. 巴晃

©namco

え？オイラが格闘以外ではまりまくったゲームは何かって？きまってるじゃあないか！これですよ．これ!!．最初PLAYした時は『おっ．これゲーメストにのってたゲームじゃん．おもしろそうだったよな．対戦もアキたし…いっちょやってみるか』てなもんでした．が…プレイしてみると…おおっなんだこりゃ！すんげぇ楽しい!! 初プレイでもNEED値出たぞ！こりゃいいや―って．(笑) 第一．キャラ選択時に服が違うって… 何て心配りだ!! もう．ハマるしか！…結局3面「ミサイルトス」でGAME OVER だったケドね…

しかし．そんな事でへこたれる私じゃあない．なかなかシンプルな操作系がよいぞ．超必殺みたいに激ムズのコマンド入れなくてもいいし．（アレはひどすぎるぞ…）でも ムズイ．(悲)
走り込んだと思ったら池におちるし．止まれば距離が足りんし… バツグンのタイミングをおぼえるのに数週間かかりました。
―んで．3面を制覇した私をまちうけてたのは―…． このゲームの最難関．6面「タワートッパー」でありました… あの頃は青かったよなぁ… この面は．今でも時々ひっかかります。それだけムズイんだよっ 使うボタンはひとつなんだけどネ．
しかし某日．信じられない事にクリアしてしまいました？





6面以降は思ったよりかんたんで.初めてエンディングを見た時は.感動物でした☆ …それからは.さらに修業をかさね.1COIN ALLキャラをはたし.…ついに!あの『WORLD RECOLD』を出したぜえっ!! …何かって? えー…とどのつまり『最高記録』みたいなもんです.

このゲームは「得点かせぎ」でランクインされるのではなく.NEED値をはるかにこえた.ある数値をこさなくてはいけないのだ…点かせぎならダレにでもできるしね….(シビア)

今は『またワールドレコード出すぞ!』ってがんばってます.(笑)この前出したのは.いちばんニガテな面(6面の『タワードッパー』)だったから…(今でも.信じられん…)

このゲーム.キャラの服が1ゲーム中に1人3種もあるんだよ さすがはナムコ…あ、それに曲もいいんだよ♪ CD買うし…お気に入りは.『HOW YOU PLAY』と『A WORLD RECOLD!』でふ.いい曲だよっ.ゲーセンじゃ.よく聞こえねーからなぁ…

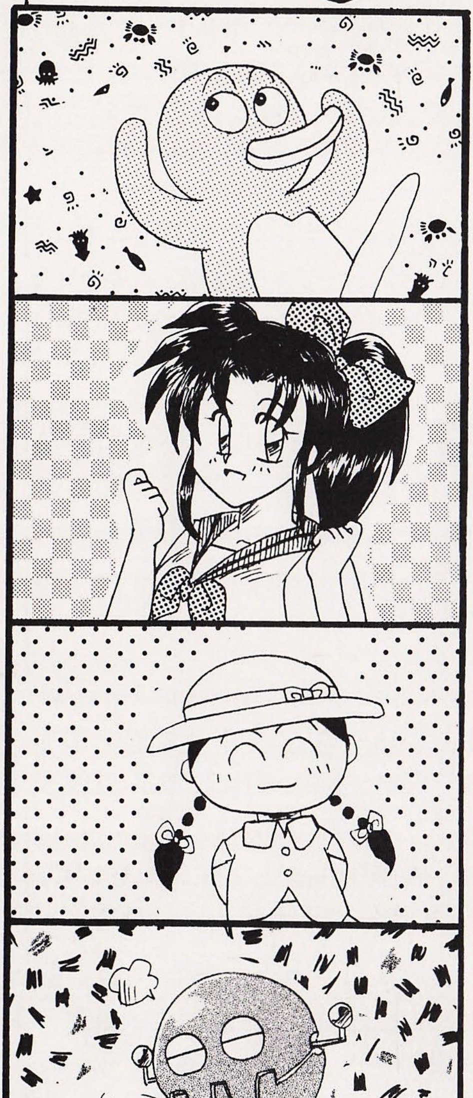
まさしく『一生に一度はPLAYしなさい』ってゲームだね 10年たっても忘れないだろうな…くおらナムコっ!! "2"を出して.ついでにふっかつしてくれっっ!!(号泣…)

Fin.

ぱずるだま。

BY.巴晃

©KONAMI

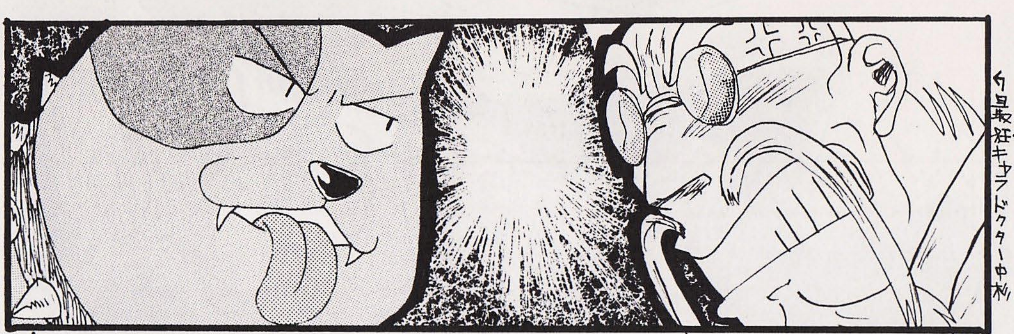


ついにやってくれたかコナミっ!!
コナミも格闘に手を出したか…と
思えば.ついにパズルまでっ!! しかも
落ちものとは… なかなかやってくれる.
見た目は.なんか ぷよぷよみたいだ
が…まぁ.基本はぷよとかわらんのだが.
ちょっとひねっている所がいかにも
よさそうではないか. とりあえずPLAY.

パズル物にしてはめずらしく.なんと
プレイキャラを選べるのだっ!!
(そのワケは.キャラによって相手の所に
『おじゃま』を送る時のパターンが違うから)
とりあえず.色モノ(?)のペンギンを
使う.他のキャラもそうだが.まぁ
なんとよくしゃべることしゃべること…

連鎖とかも.ワリとぷよに近いんで
なれてる人はとことん遊べるし.テキトー
に組んでもそれなりの連鎖が
できてしまうので.初心者でも
けっこう遊べてしまうトコロがミソか.
ぷよとちがうのは.対象になる物が
ちがうだけだしね.

[例]	ぷよぷよ	ぱずるだま	
消す物	ぷよ	大玉	ただし.コレは関連している
おじゃま	おじゃまぷよ	小玉	



↑最狂キャラ ドクター中杉

対戦もけっこうおもしろいかも？ 私は.この手のゲームの対戦をした事がないのだ…（やっても.99.9%勝ちこし(てしまう…)みんな.『てめえとやると金がムダなだけなんだよっ!』と言って相手にしてくれないんです…
おっと.話がソレてしまった.このゲームでは.対戦のみ使用できるキャラもいて（強いかどうかは知らぬ.上の理由で…）けっこう遊べます.このゲームもぷよぷよのように.対戦ブームに入るかな？ サブタイトルがそうだし…

対コンピューターも.おなじみの『初心者用』『一般用』『プロ用』と.きちんととりそろえてあって.不安な人は初心者用で.より上をめざす人はプロ用で…と.お子サマから社会人までちゃんと遊べる仕様になってるので安心を.
また.画面中央や画面右下なんかにもちゃんとこっていて.さすがはコナミと言った所でしょうか.キャラもよく作られていて.グラッフィックも.申し分ない.つかれた時にやると.もっとつかれる事うけあい!(笑)でも楽しいぞっ
欲を言えば.デモ画面やコンティニュー画面やGAME OVER画面をもっとこってほしかった.なにはともあれ.おススメですな. Fin.



↑最強キャラ(?) リョウ

↑超フリーハンド…



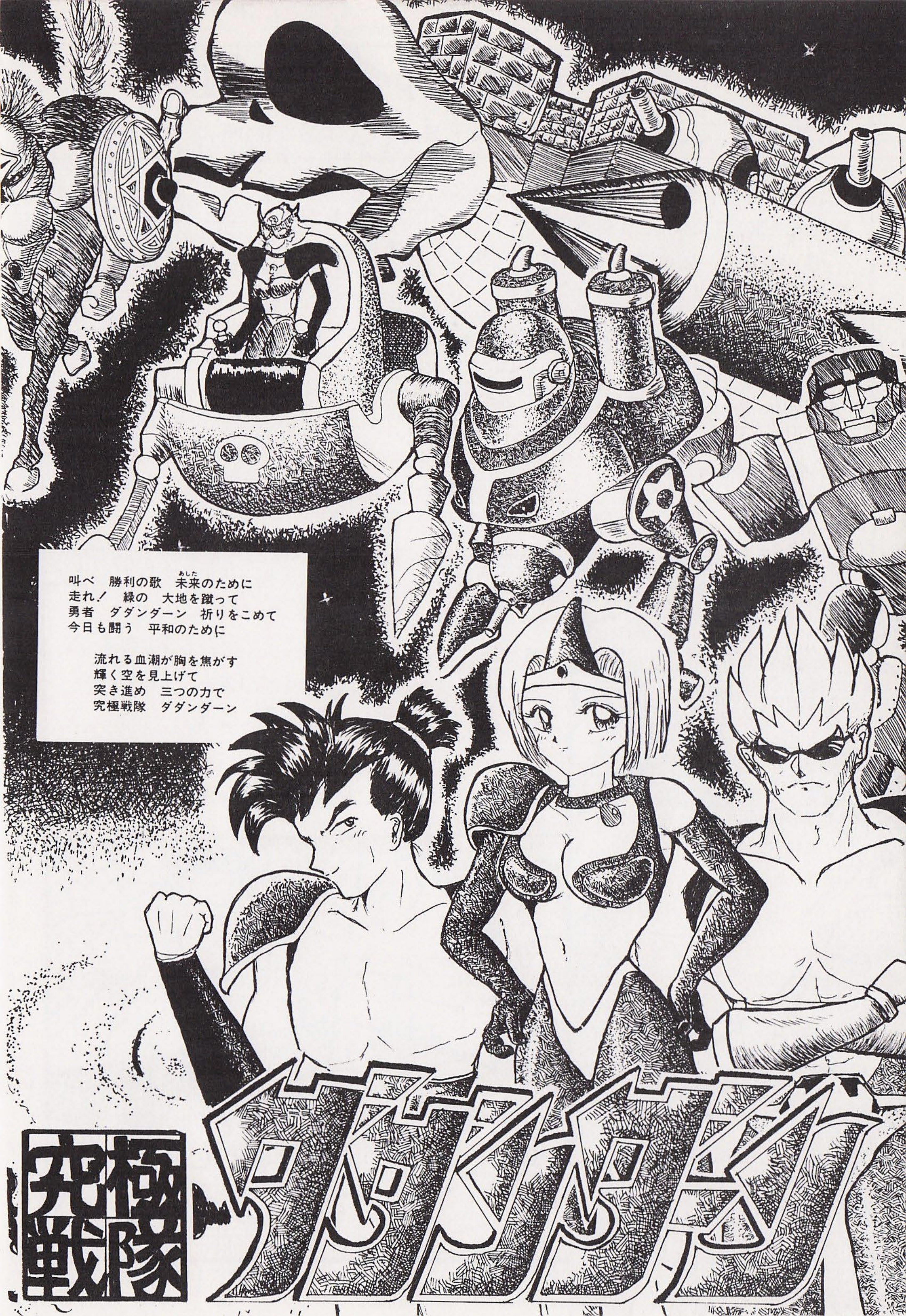
闘え！ダダンダーン

守れ　正義の手で　未来(あした)の空を
行くぞ！　炎の　まっただ中へ
勇者　ダダンダーン　力の限り
今日も闘う　命を賭けて

黒く汚れた悪魔の手に
奪われた青い地球を
取り戻せ　三つの力で
究極戦隊　ダダンダーン

掴(つか)め　正義の手で　未来(あした)の夢を
進め！　渦巻く　嵐の中へ
勇者　ダダンダーン　無敵の戦士
今日も羽ばたく　希望をのせて

あふれる闘志で悪を叩く
燃え上がる赤い情熱
立ち上がれ　三つの力で
正義のヒーロー　ダダンダーン


叫べ　勝利の歌　未来(あした)のために
走れ！　緑の　大地を蹴って
勇者　ダダンダーン　祈りをこめて
今日も闘う　平和のために
流れる血潮が胸を焦がす
輝く空を見上げて
突き進め　三つの力で
究極戦隊　ダダンダーン
究極戦隊

私をゲーマに導びいた全ての元凶!!

ストリートファイターII'(ダッシュ)

3年程前、私の兄が「ソニックブー!」と連呼していた為 その時は「セガの青色ハリネズミがどうした」などと思っていましたが今考えると多分「II'ダッシュ」をプレイしたのでしょう。某ファミコン誌で「SFC版ストII」の記事がありましたがその時はそれ程興味を示さずになんとなく次の頁にいくとダッシュの特集記事が続いていました。

「か…加藤?」私はダッシュのポスター柄を見て驚愕しました。そこには赤い軍服に身を包み不気味な笑みを浮かべているヤツがいたのです。私は「帝都物語」の加藤が好きでして一目みて気に入りました。でもこのころはまだのめり込んではおらず平和なものでした。ゲーセンで「II」を初めてプレイし面白かった為、兄と半分ずつお金を出してSFC版を購入ししばらくは家のTVの前にいびりたっていました。

ラストステージ、例のヤツはマントなんぞをはおっていた。「ラウンド1、ファイト」というボイスとともに事もあろうに投げすてるヤツ。「…かっこいい…!!」その時私の中の何かが切れた。

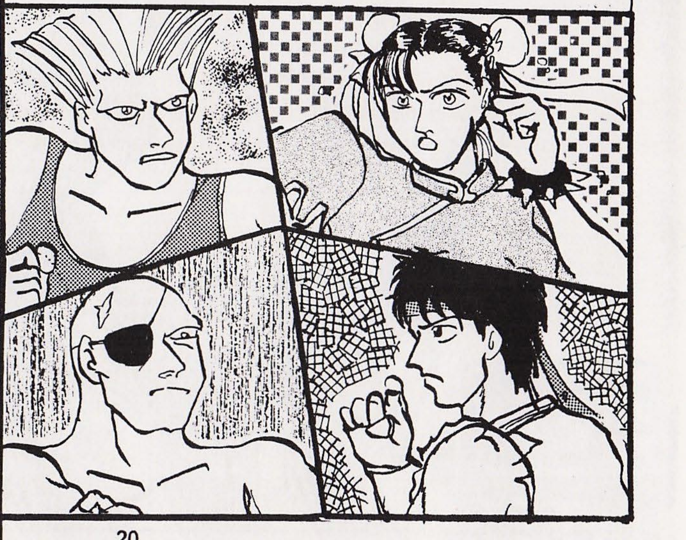
もうそれからベガに会いにゲーセンに通いはじめた。女1人でいくのは当時相当勇気がいったがそれでも「彼」を見にコインを投入した。

あれからターボ、スパII そしてエックスと3作も続編が出たのにもかかわらず 私は相も変わらず下手なまま。(ナイトメアが出ないのである…○○)

格ゲーはそろそろ下火か!? という声もありますが私はこのシリーズに(いや他の作品でも)ベガがいる限り、とことんついていきます。

綱川鯖濫





MARTIAL CHAMPION

※(下段左から3人目)

コナミ初の対戦格闘ゲームです。レイチェル嬢が「ギャルズアイランド2、3」にて10位内にランクインしたのでご存知の方、割といるのではないでしょうか？（…と思いたい。）

他の格闘ゲーとは異なり、「上段・中段・下段」攻撃といった独特の操作法に当初、ぎこなく思いましたが慣れればそれも「味」の1つと思えてきました。

キャラクターもごいすうアクの強いヤツばかりでして中には、「参加理由があるのかッ!?貴様！」と叫びたくなるのもおりました。（カネコの富士山バスターにはさすがに負けるが）

ケイオス（右）なんてまさにもう、キョンシーのようでキョンシーじゃない。（と、思う。色々細い点で…）でもヤツしか使わないんです。

全キャラ10人の中で一番好きである♡悪趣味だなぁ。（だってイラストのあおり顔、エース長官に妙ににているんですもん。）

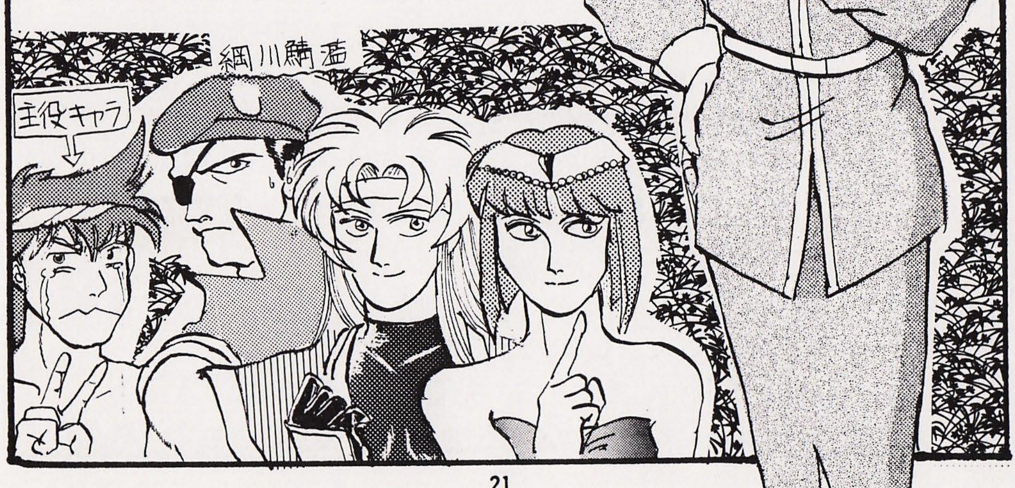
他はボビー（左から2人目）、ティティ（左から4人目）レイチェル、陣（左）の順で好き。あとの5人は死のうがどうしようがどーでもいいです。

このごろの格ゲーはヒット作の続き物ばかり。どうでしょうコナミさん「マーシャルチャンピオン」の続編などは？

あ、このゲーム自体「イーアル・カンフー」の続きものでしたね。

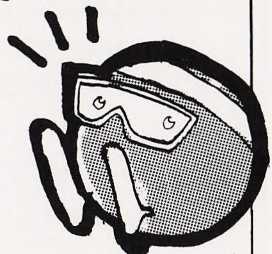


細川鯖造



ディグダグ

恐らく、初めて遊んだナムコのビデオゲームだと思います。よく考えてみると敵にモリ(?)を投げて刺しポンプ(?)で破裂させる…………なんかザンコクですねー。これが面白かったんですよね、しかし
敵キャラもかわいくて憎めない、といっても2ひきしかおらぬが。火をガーガーはく怪獣みたいなヤツ、(名前知りません)そして右にも描いたプーカァ、こやつがピョコピョコはねて移動する姿はとても良い。こんな愛敬のあるやつが時々不気味な姿に変化して地中を移動してしまうのがチトつらいッス。ハサミ打ちにされた恐怖はロードランナーと同等かも知れぬ。



あ、そういえば駄菓子屋で変テコリンなディグダグをやったんです。土の色及び画面全体は青系統の色を使用してありBGMのキーが高かった、その上アイテムがありました。な、なんと「つるはし」！これを取るとプレイヤーがこれを上下にガチャガチャふり一定時間速く移動できるという代物でした。実際にプレイしたので間違いないです。あれは一体何だったのでしょうか…？ご存知の方いません？

カプコンワールド

一昔前はクイズ物ばかりしかしなかったんですよね。(今じゃ信じられないが)カプコンワールドはそのキッカケとなったゲーム。
高校2年の春休み(か、冬休み)友達とあるカラオケ屋に行ったのですが開店時刻が予想以上に遅く、ヒマつぶしに隣りのボリング場に行ったら以外と料金が高く、結局受付カウンター付近のゲームでもしよっか!?という事になりここでご対面!となったのでした。
他にはプロ野球スタジアム(だっけ？)ダブルドラゴンやテトリス、大工の源さん、スーパーリアル麻雀がありましたが、一番簡単そうなんで選びました。しかも全部テーブル筐体。
ストーリーは、さらわれたカプコン王国の姫を救出するため敵・そのワールドのボスとクイズで勝負していくというもの(続く)

（続き）続編の2が一年程前発売されましたが、やっぱり主人公は1人のほうが個人的には好きです。それに全問正解しなければライフを回復してくれないという極悪非道ナースなんていなかったし(笑)

ボスキャラでレッドアリーマが登場したのを今でもちゃんとおぼえいる。あれはなんか複雑なきもちだったな。

はじめは私一人だったのにいつのまにか友達もまじってきて、コンティニューしまくり、ランキングベスト5のスコアネームは全て我々のスコアで埋めてあげました。(まだ誰もプレイしてなかったらしい)

他社からもクイズゲームが発売されましたが、やっぱりカプコンワールドが一番気に入っています。
(「クイズ殿様の野望」もおすすめ!!)
見かけたら2でもかまないんでやるべし☆

DJ BOY

→今DJっつったら米スマイル ジャマイカンか…
「DJ IN MY LOVE」ってのもあったな
(BGM:時代)

あの「富士山バスター」のカネコが発売したスケーティングアクションゲーム。どういう行きさつかは知らないが、聖飢魔IIのデーモン小暮閣下がタイトル画面とコンティニュー画面に出現し、スタート時のナレーションも担当なさっている。このゲームの広告がツアーパンフレットにのっていて、ど——しても遊びたくなり、学校帰りセーラー服のまんまゲームコーナへ直行しましたっけ。

内容は盗まれたカセットデッキを取り戻すこと。横スクロール画面でパンチやキックを使用しステージボスと戦います。



しかし主人公D.J BOYがローラースケートをはいているせいかやたら滑って動かしずらっかった。そのためほんの2、3回しかやってそのままになってしまった。

じゃあ何で書くかって？

私が信者だからだ

(ちなみにこのパンフにはエアバスターものっていました。蛇足。)

綱川鯖滥

LAST ARMAGEDDON

KaMe.
ラスト・ハルマゲドンを なまいきにも 語る

このゲームでは
こーゆースペルなんだよ.

これじゃあ！　私の父が98を購入して初めて私が買ったＲＰＧ。それまで私は家庭用ゲームソフトを一切持っていなかった。そこに友達がこれなら、と勧めてくれたのがこのラスト・ハルマゲドン。ハマってしまいましたよ。ＲＰＧというのはあまりやる気が起きなかったはずなのだが…。私が中３の時でした。➔



A・スフィンクス　　ミノタウロス

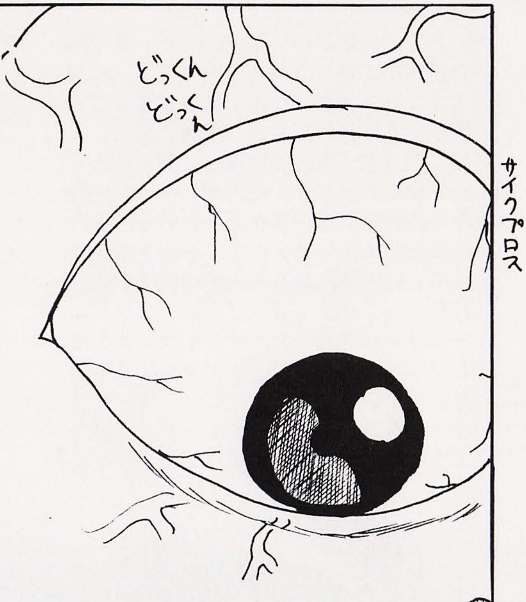
さて、何処がいいかというと、まず舞台設定がよい。自分のキャラクターが12人全てモンスターなのである。舞台は人間が全て死滅してしまった後の地球。人類出現以来、地底の奥深くに封じ込められていたモンスターたちが、やっと自分たちの世界が返ってきた、というところに表れたエイリアンたち。それを撃退すべく、12の種族から一人ずつ戦士が選ばれた。ゴブリン、ガーゴイル、アンドロ・スフィンクス、ミノタウルス、スケルトン、スライム、ジャイアント・スネーク、サイクプロス、ハーピー、オーク、ゴーレム、ドラゴン・ニュート。彼等はエイリアンの本拠地を周りながら様々なイベントを通して、エイリアンが来た訳、バスクの樹とサルバンの破砕日の謎、何故人間は滅んだのか、そして自分たちは何なのか、何処から来たのかを知る。というのがあらすじ。このゲームに深く心酔した訳は、世界観の深さである。ありふれた人間ではなく、モンスターを起用するところに新鮮さがある。が、それだけに深〜い世界設定を強いられる。何故モンスターでなければならないのか…これは余談だが、数あるイベントの中に「人間と戦う」場面がある。しかもただのイベントではなく、本当に戦うのだ。「人間とは、ファンタジー世界に於て、最強最悪のモンスターである」とのたもうた人がいるくらいで、も・強い強い！それも実はアンドロイドという設定なのだが、そこで泣いた人は多いだろう。私も何回泣いたことか…。このゲームに限ったことではないのだが、難点としてはレベルアップがしんどいこと。ストーリーが長い分、しっかりとしたレベルアッ



➡プが強いられる。しかし！　そこはブレイン・グレイさん（メーカーの名前ね）しっかり考慮してる。４段階レベルアップする毎にキャラクターが変身するのだ。さらに18段階に至るとモンスター同志で合体までできるのだ！　もちろん互いの特殊技能を持ち合わせたままでだ！そしてこの事も又ゲームの進行具合を左右する重要な役割を担っているのだ。

さてもう一つ。このゲームは音楽も素晴らしく良い！　音に関して言えば、古いゲームですから電子音ブリバリですけど、そんなことではない。曲が良いのだ。作曲を、熱いゲームでお馴染み”超兄貴”を手掛けた葉山宏治が担当しているのだ。当然の事ながら曲はまとも。

とにかく古いゲームではあるが、機会があったら是非もう一度やり直してみたいゲームだ。ううっ、暇が欲しい。よかったらみんなも一度やってみてはいかがかな。ラス・マゲで君も「最強のモンスター」を倒してみないか！



'94．8．KaMe．



F

Fight alone

by CHOCO

LIMNEET SCANER
-RAYZANBER-
エリミネート　スキャナ

-144 PHALANX
-PHALANX-
～ファランクス

R-9
R TYPE-
～アール　ナイン

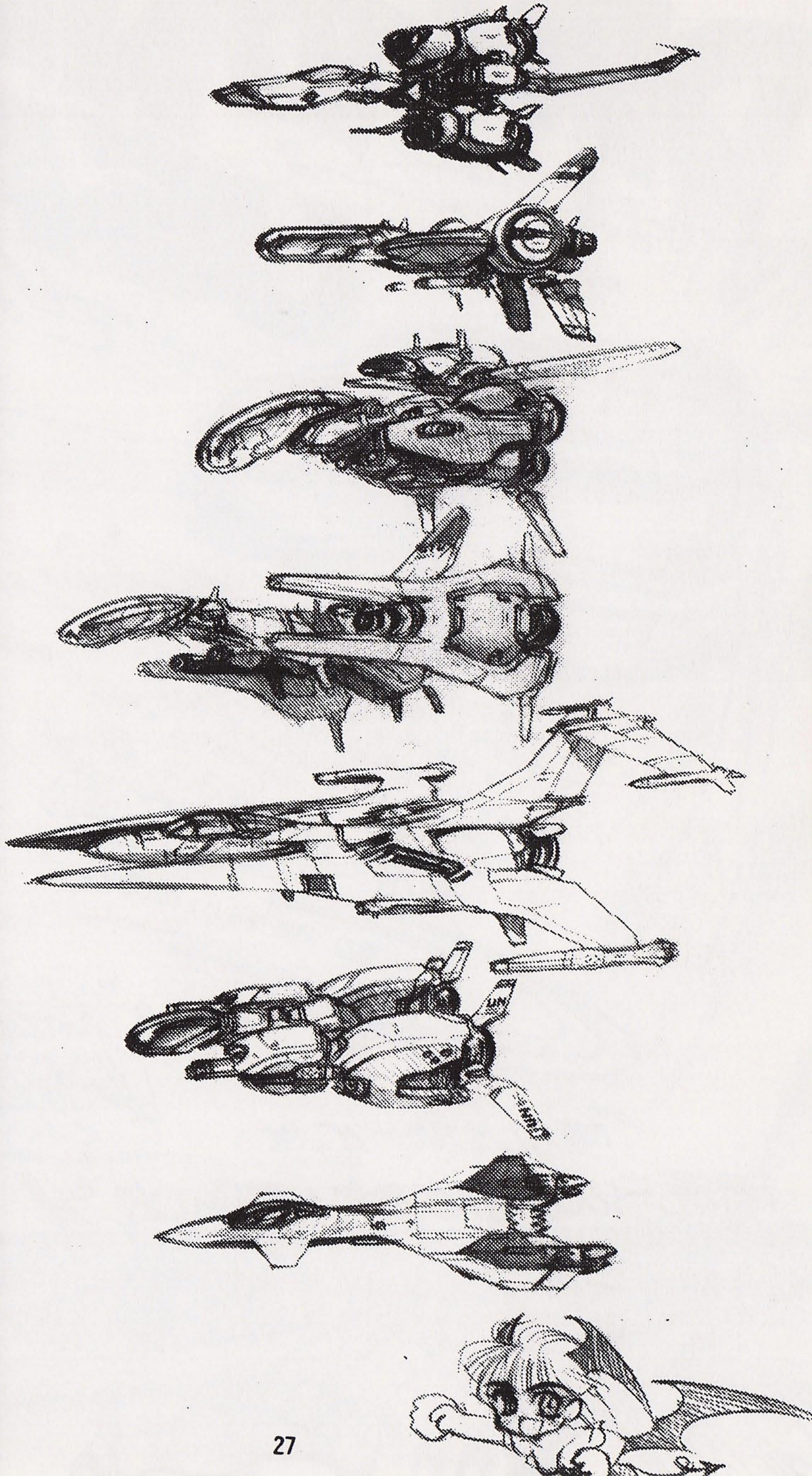
UTUX
TUNDER FORCE-
～ステュクス

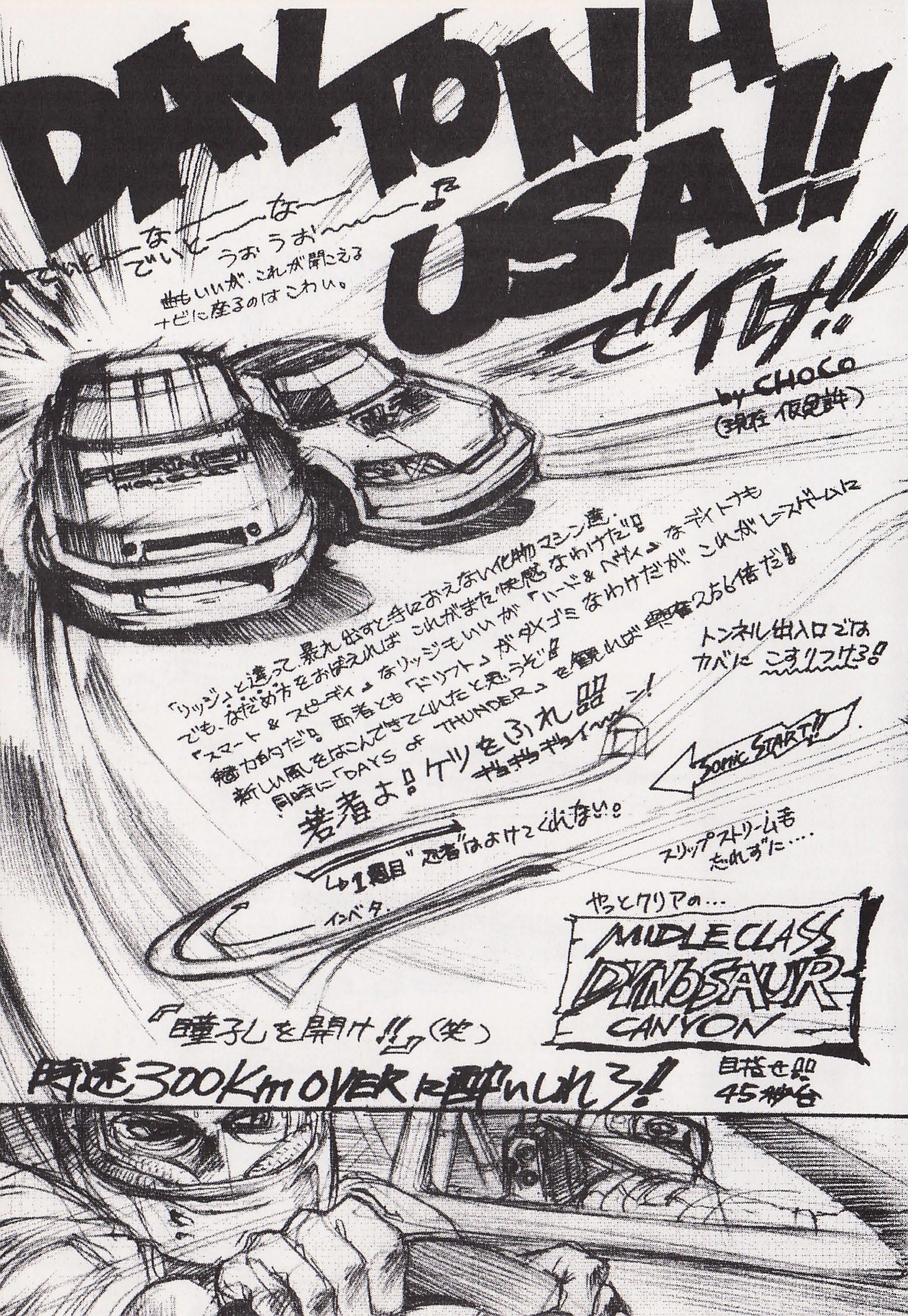
UIC UIPER
GULADIUS-
～ビックバイパー

OF-1 DEADLUS
IMAGE FI GHT-
～ダイダロス

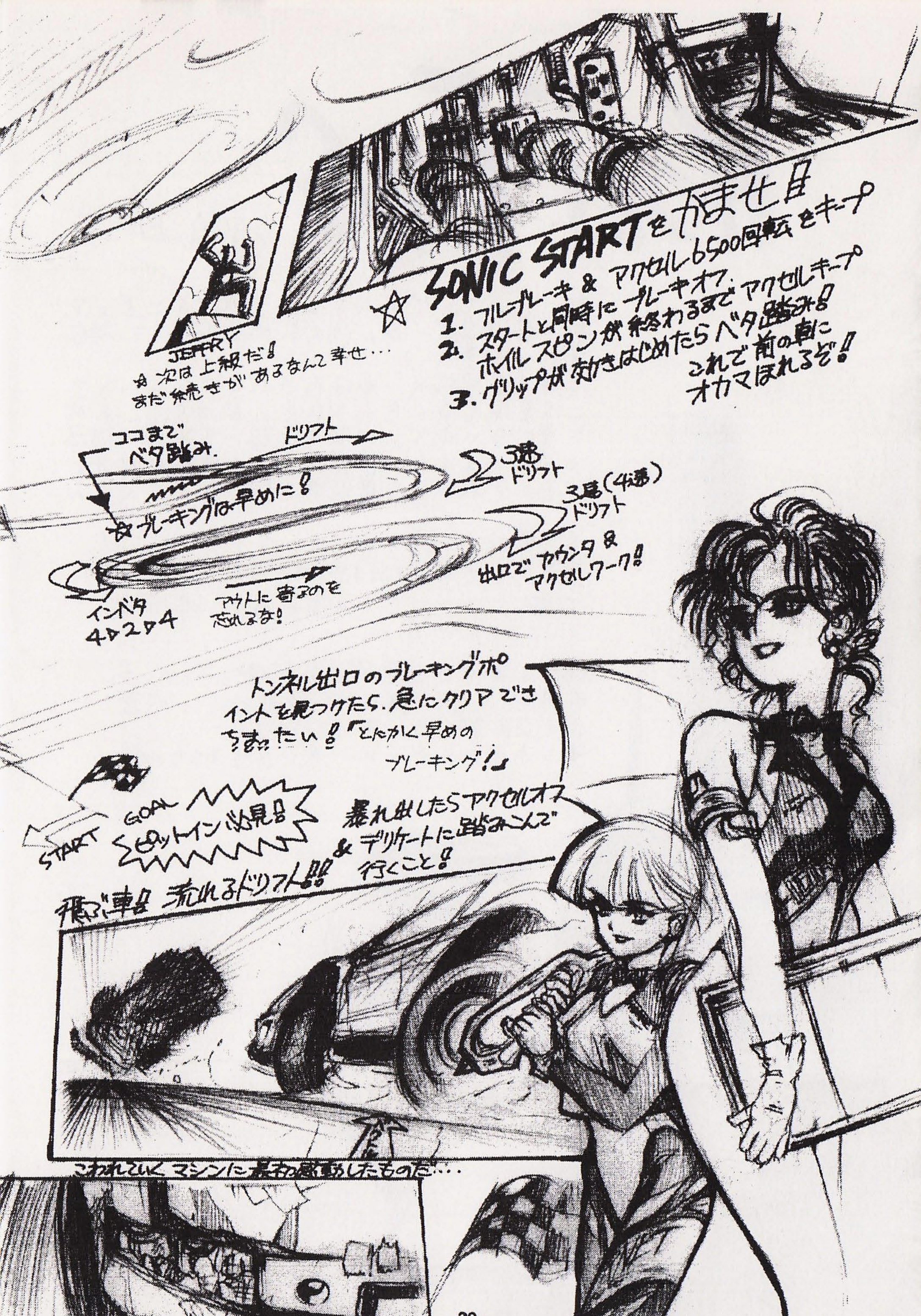
LESTE
SUPER ALESTE-
～アレスタ

MORRIGAN
VAMPIRE-
～もりりん





DAYTONA USA!!
でイけ!!
by CHOCO
(現在 仮免許)
でいと〜な〜 でいと〜な〜 うおうお〜〜〜♪
曲もいいが、これが聞こえる
ナビに座るのはこわい。
「リッジ」と違って暴れ出すと手におえない化物マシン達。
でも、なだめ方をおぼえれば これがまた快感なわけだ!!
『スマート＆スピーディ』なリッジもいいが『ハード＆ヘヴィ』なデイトナも
魅力的だ。両者とも「ドリフト」がダイゴミなわけだが、これがレースゲームに
新しい風をはこんできてくれたと思うぞ!!
同時に「DAYS of THUNDER」を観れば興奮2.5倍だ!!
若者よ!! ケツをふれ!!
ギュギュギュイ〜ン!
トンネル出入口では
カベにこすりつけろ!!
Sonic START!!
"忍者"はよけてくれない!!。
1周目
スリップストリームも
忘れずに…
インベタ。
やっとクリアの…
MIDLE CLASS
DINOSAUR CANYON
『瞳孔を開け!!』(笑)
時速300Km OVERに酔いしれろ!
目指せ!!
45秒台


SONIC STARTをかませ!!
1. フルブレーキ & アクセル6500回転をキープ
2. スタートと同時にブレーキオフ
ホイルスピンが終わるまでアクセルキープ
3. グリップが効きはじめたらベタ踏み!!
これで前の車にオカマほれるぞ!!
JEFFRY
☆次は上級だ!! まだ続きがあるなんて幸せ…
ココまでベタ踏み.
ドリフト
3速 ドリフト
3速(4速) ドリフト
☆ブレーキングは早めに!
出口でカウンタ & アクセルワーク!!
インベタ 4▷2▷4
アウトに寄るのを忘れるな!
トンネル出口のブレーキングポイントを見つけたら、急にクリアできちまったい!!『とにかく早めのブレーキング!』
暴れ出したらアクセルオフ & デリケートに踏みこんで行くこと!!
GOAL
START
ピットイン必見!!
飛ぶ車!! 流れるドリフト!!
こわれていくマシンに最初感動したものだ…

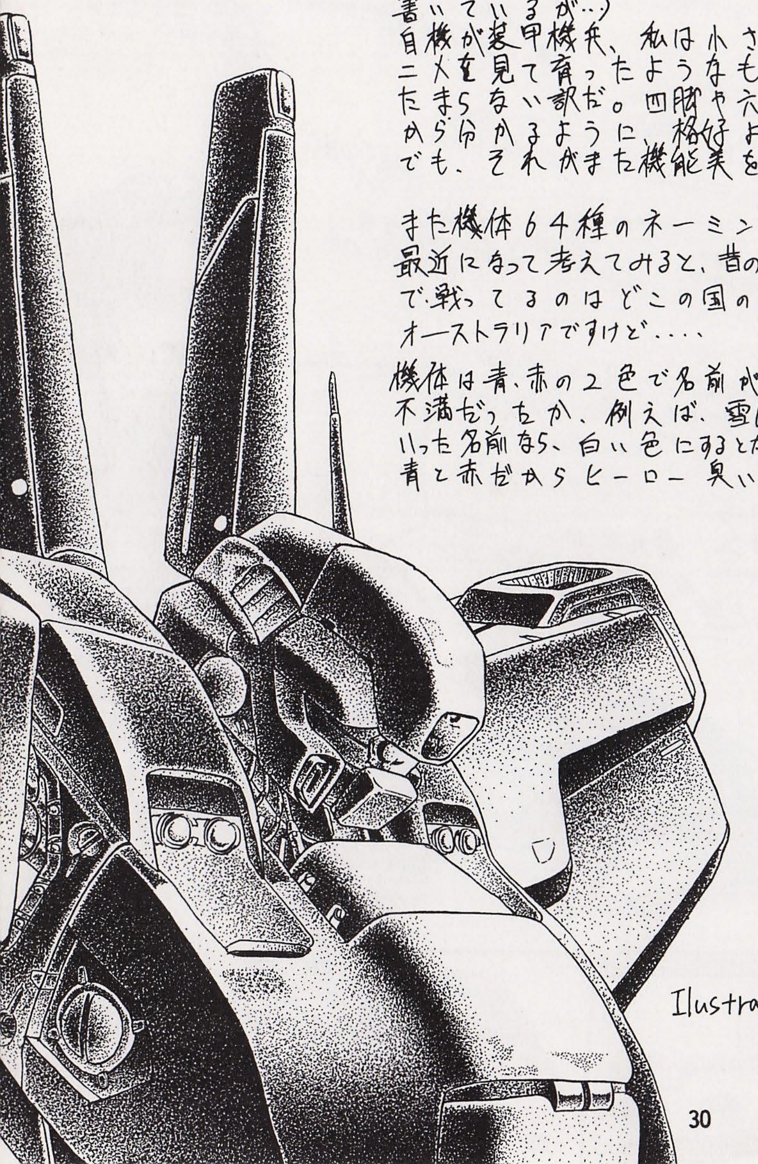
WoLFFANG

DATA EAST

私にとって、ゲームを始めてから今に至って、最も好きなゲーム。（ベストゲームといって・複数書いているが…）
自機が装甲機兵、私は小さいころロボットアニメを見て育ったようなものだから、これがたまらない訳だ。四脚や六輪の下半身の機体から分かるように、格好よりも機能の世界。でも、それがまた機能美を感じさせてくれる。

また機体64種のネーミングもいい。でも、最近になって考えてみると、昔の日本軍のネーミングで戦ってるのはどこの国の者だ？場所は・オーストラリアですけど....

機体は青、赤の2色で名前が違うというのが、少し不満だったか、例えば、雪風とか　吹雪といった名前なら、白い色にするとかあれば……
青と赤だからヒーロー臭いと言われたのか‥

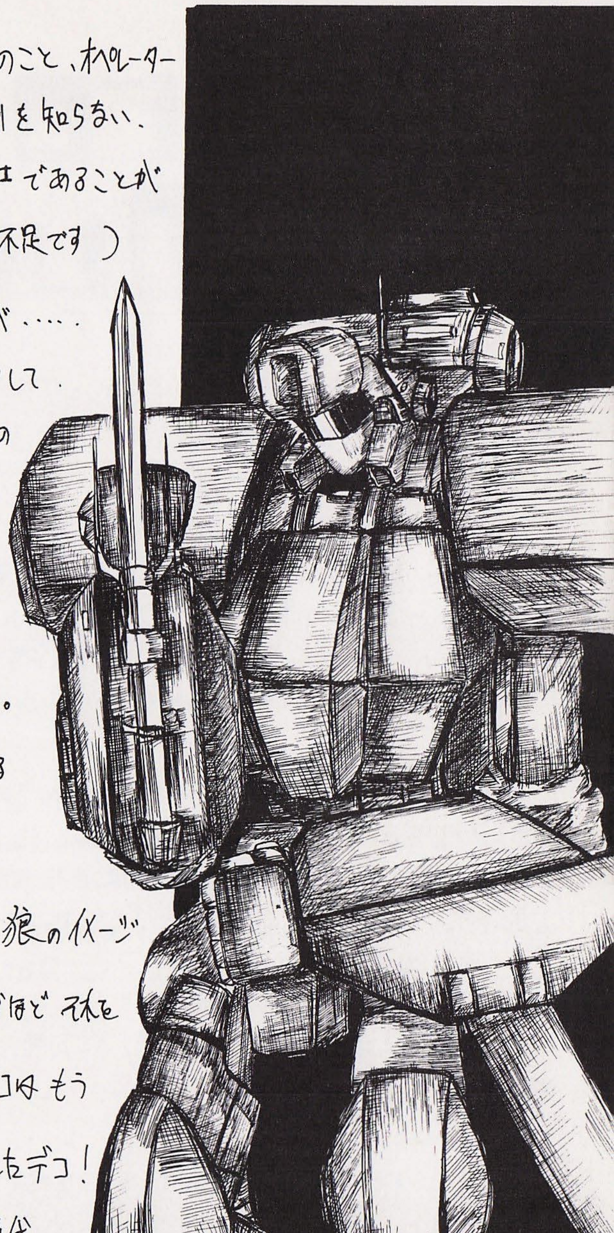


Ilustrated by 尾花印（笑）

OBA－ありがと。

話は別に飛んで、登場する人物のこと、オペレーターや、パイロットなど、その中で1人も名前を知らない。そのあたりが、あくまで皆一兵士であることが感じられる。（あったら、自分の認識不足です）

このあたりは全くヒーロー臭くないが……ヒーローとなってしまうのはAコースをクリアして、帰還するときですが。他、BCDのエンディングは、渋く、ただ戦争の一部で良い成果があがった、程度のことで、平和などといったハッピーエンドにはならない。そこがまたいい。このあたりは空牙の名を継いでいると言える。



最後に一言、餓狼伝説などに、狼のイメージは全く感じられないが、ウルフファングほどそれを感じるゲームはないね。最近のデコはもうこんなゲームを出さなくなったが、どうしたデコ！まさにベストゲーム、古き良き時代ということか。

94.11.1 運猿礼

Andro Dunos

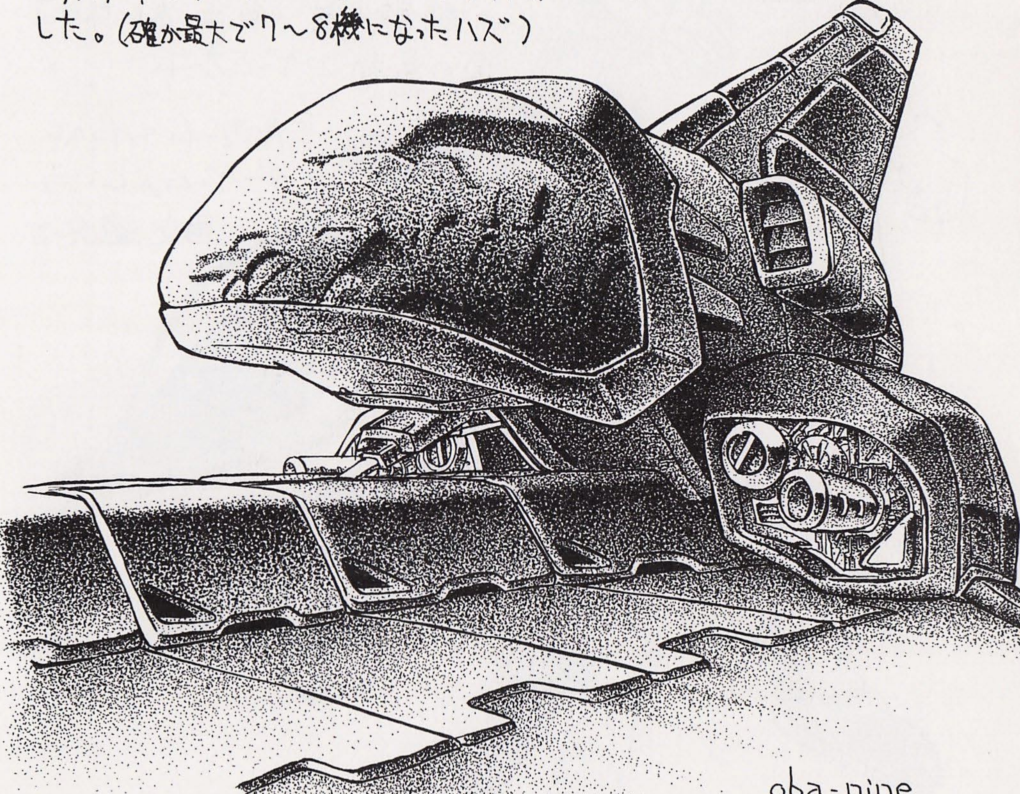
NEO GEOにおける秀作シューティングは何かと尋ねられたら、私は迷わずアンドロデュノスだと答えます。わずか34メガという極めて少ない容量でありながら、絶妙なゲームバランス、コミカルなマイキャラ（1P側：イエローチェリー、2P側：レッドフォックス）をはじめ、細胞やアステロイド等のさまざまなステージ構成、そして最終面における熱い弾よけ…。最初は無理かと思っていた1コインクリアもオールⓅで達成でき、今のところこれが私のNEO GEOでクリアできた唯一のゲームとなっています。それだけに、私にとっては思い入れのあるゲームなのです。

初めてこのゲームに出会ったのは92年の7月頃でした。…が、プレイはしませんでした。初プレイはずっと遅れて12月頃。しかも、某玩具店Kにて。（この店にはNEO GEO筐体ばかり10台近くあるのです…恐ろしい）2面あたりで死んでしまったので、「なんかダライアスのパクリみたいやな、背景といい、ななめレーザーといい…」などと口走っていたような記憶があります。とか何とか言いながら、割とハマっていたのですが、数日後には店頭からは消滅してしまい、仕方無く（？）ASOⅡばかりをプレイする日々が続きました。

しかし！93年8月の末頃になって同店にて復活したのです。そりゃあ嬉しかったですよ。受験生という立場も忘れてプレイしまくってました。ただ、学校でのデッサンの勉強（私は高校は普通科だったので美術の先生に指導してもらっていたのです…）が終わってからという事情もあって、同志の某わざきた氏らと夕方6時過ぎてから行くのがほとんどでした。閉店時間を過ぎていた時もありましたし…。

ゲームについてですが、とにかくゲームバランスが良くて驚きました。「こいつあハマリかな？」と思った所も何度かプレイするうちにパターンが読めてラクに攻略できるようになりましたし。特に、後半面は当然敵も弾も多くなってきますが、パターンさえ読めていれば納得のいかない死に方はまず、しないでしょうし、出現即破壊できて弾も撃たれずに済みますからね。6面ボスにも、かなり泣かされましたが、最初のザコ and 弾バラマキのところは下手に撃ち込むよりもため撃ちで一気にカタをつけることで進むことができるようになりました。

それから、パワーアップシステムも、よくある「一度死んだら初期状態」という様なシビアなものではなく（「復活」にも美学はありますけどね…）、1ミスにつきパワーが1ランク落ちるにとどまるという大変親切なものになっていました。エクステンドもスコアによるものと1UPアイテムによるものがあり、好感が持てました。（確か最大で7～8機になったハズ）



oba-nine

First

BESTも何も、私にとっては このゲームとの出会いがアーケード(以下AC)ゲーマーになるキッカケだったわけですから、いろいろな意味で思い入れがあるゲームです。

初プレイは私が高1の秋ごろ、弟と暇つぶしで行った某デパート屋上のゲームコーナーにて。とにかく その派手なグラフィックのインパクトに引かれながらのプレイでしたが、ACゲームの経験の無い私は あんなく2面の最初でゲームオーバー…。

『ACゲーム＝インベーダーゲーム』という固定観念で



Encounter

生きていた私にとって、このゲームはあらゆる意味で目から鱗がボロボロ落ちる代物でした。超美麗なグラフィック、サウンド、そして、やたらと元気の良い（…と言うより、こちらまで元気になってしまう）SE…。

その後、友人にこのゲームのCDなんかは出ていないのか、と尋ねたところ、持ってる奴がいる、という返事と共に、1枚のCDが…出たな!! ツインビー　コナミ矩形波倶楽部…が私の手元に。このCDを貸してくれたのが、当時まだ赤の他人だった速瀬氏。その日はいつもより早く家に帰って、聴きました。…もう感動の嵐でしたよ。アレンジのセンスの良さ、そして何より、オリジナルサントラの音質と、メロディーラインの美しさに。『普通の音楽』に半ば飽きていた私の心を動かす物として、このCDは十分な物でした。（…って、大げさだなあ）

…こうして、私はゲーマーになるにとどまらず、GMファンとしての1歩を踏み出したのでした。

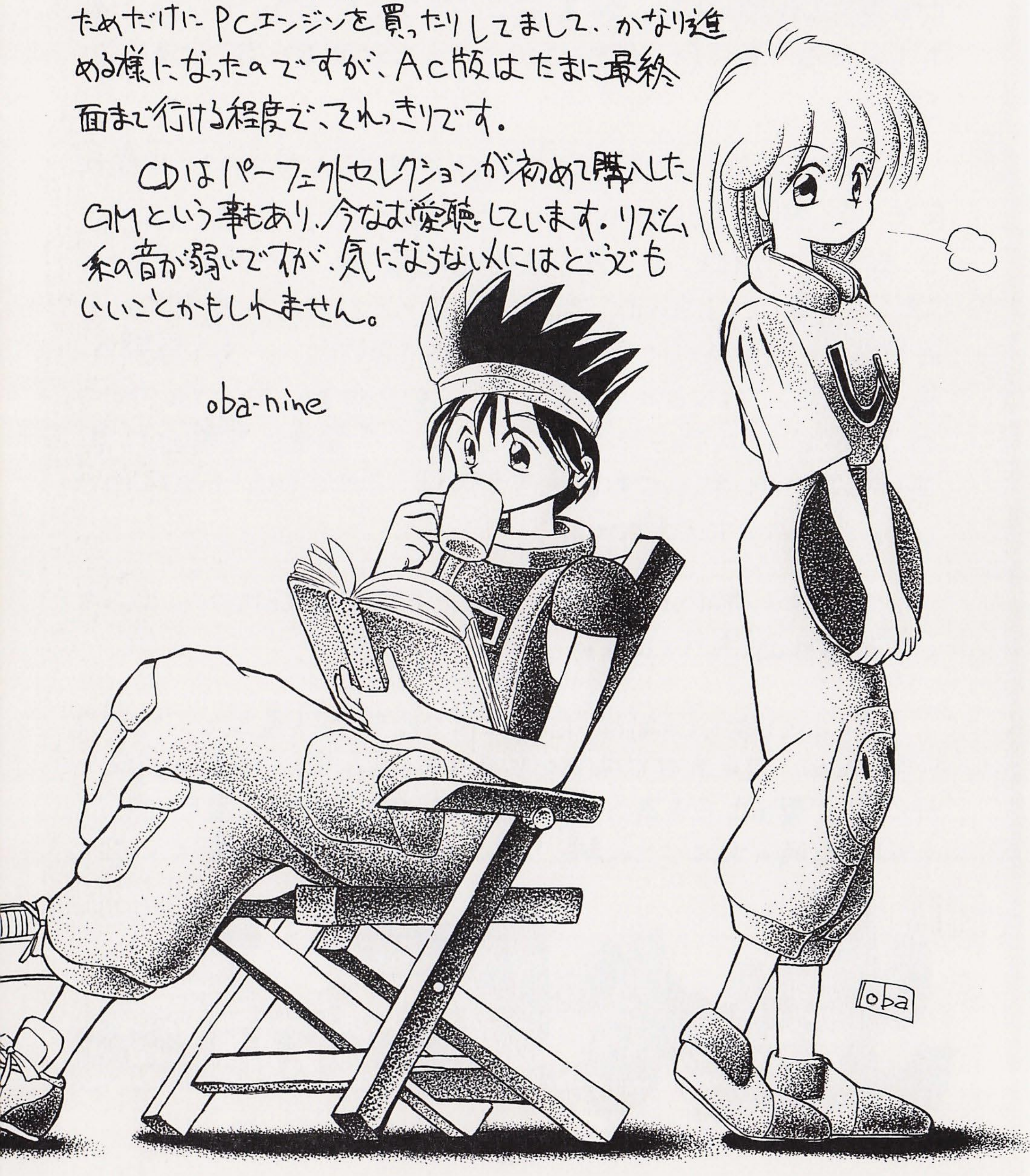
それからしばらくの間は、たまに行くそのデパート屋上でプレイしていましたが、それだけではすぐにもの足りなくなり、学校の近くのサンセイブ磐田店にもあるという情報を仕入れ、行く事にしました。しかし、当時の私は、これまた「ゲーセン＝不良のたまり場＝タバコく

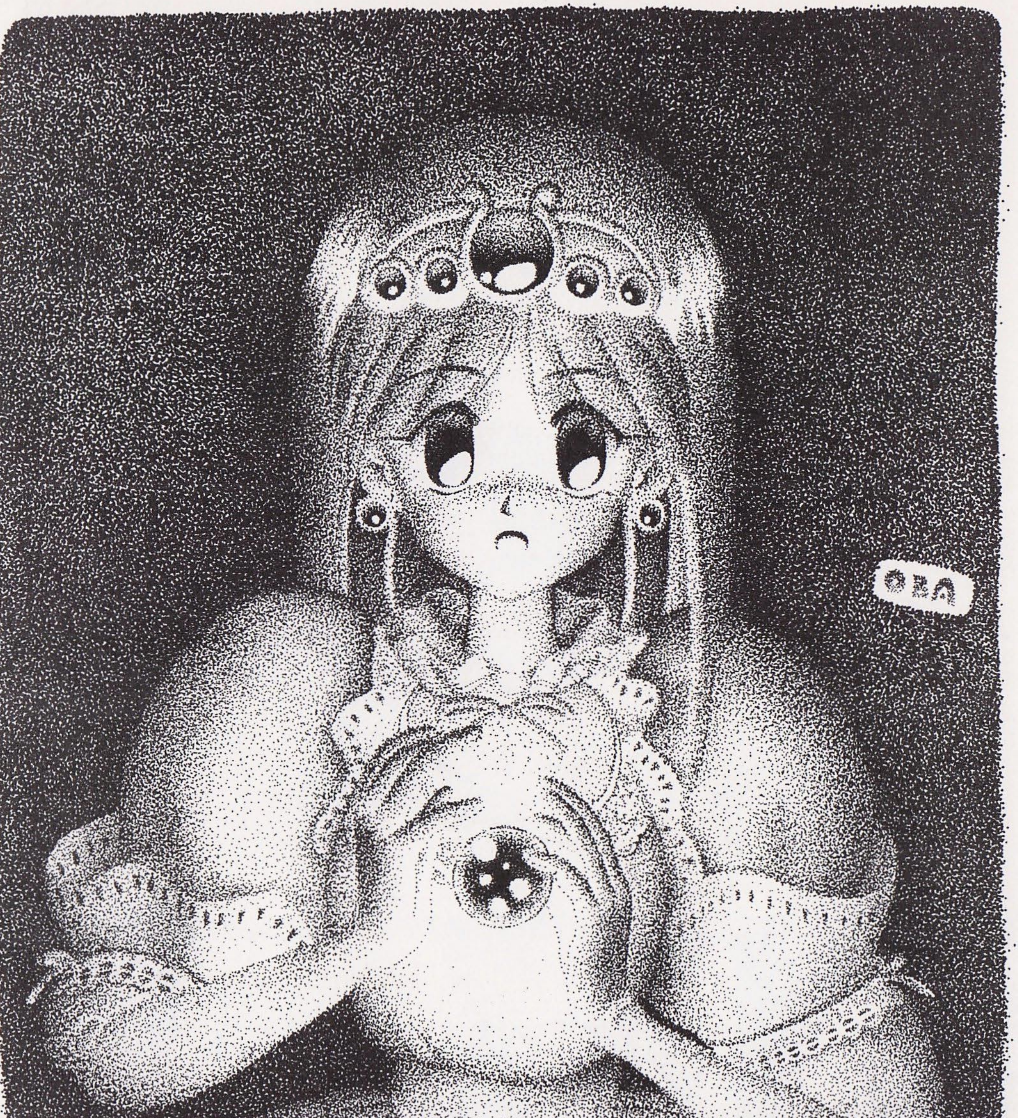
出たな!! TwinBee

さい所（私はタバコのにおいが大嫌いなので…）」という固定観念にとりつかれていたので、足を踏み入れるまでは、やたらと緊張していました。実際はそんなに怖い所でもなかったのですが、その日は今みたいにだべっていたりせずに帰りました。…このとき無理矢理ついて来てもらった前述の友人「小林」と姫（女王とは言うまい…）を助けるってやっぱ燃えるシチュエーションだよなーなんて言いながら…。その後はこのゲームのためだけにPCエンジンを買ったりしてまして、かなり進める様になったのですが、AC版はたまに最終面まで行ける程度で、それっきりです。

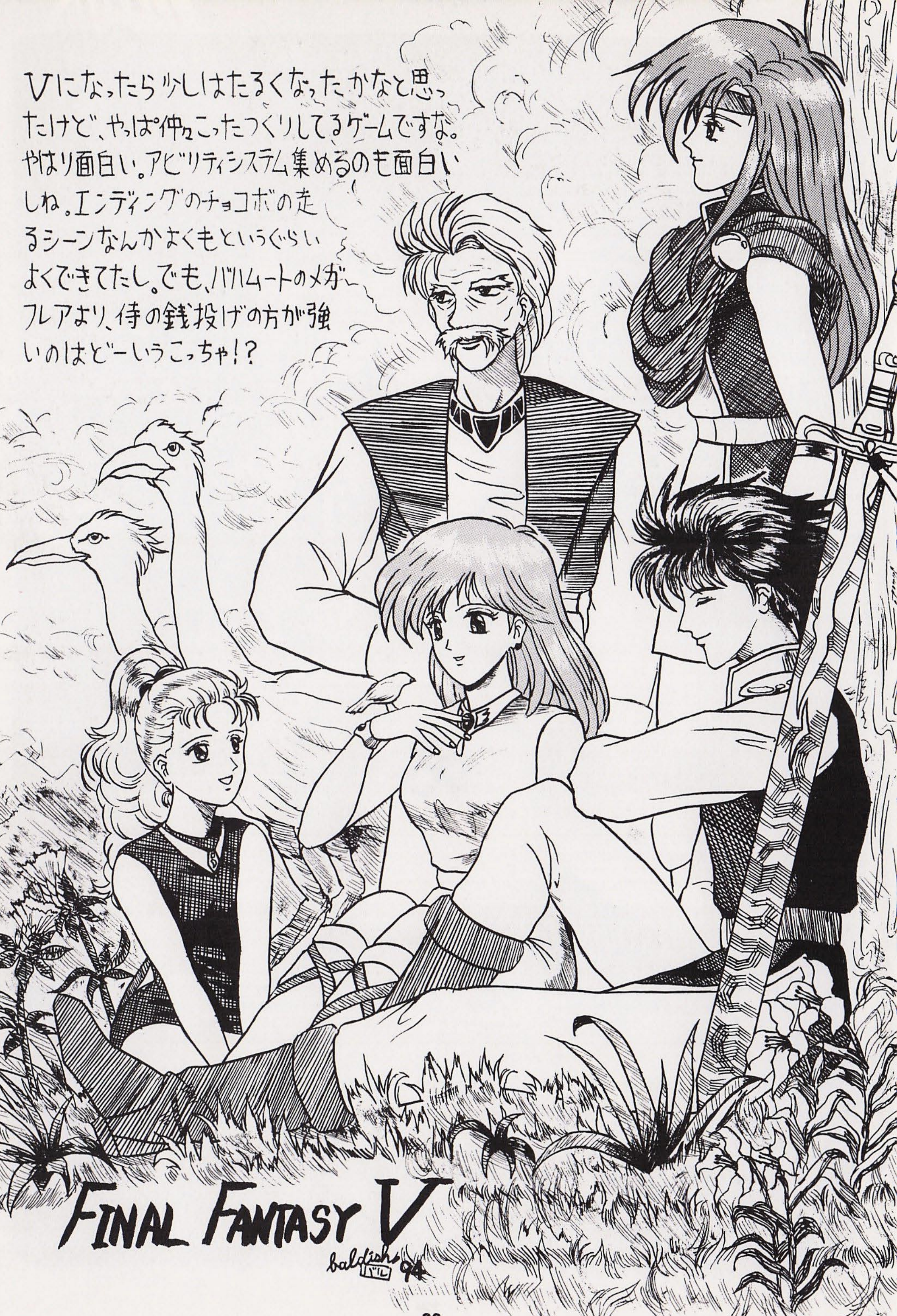
CDはパーフェクトセレクションが初めて購入したGMという事もあり、今なお愛聴しています。リズム系の音が弱いですが、気にならない人にはどうでもいいことかもしれません。

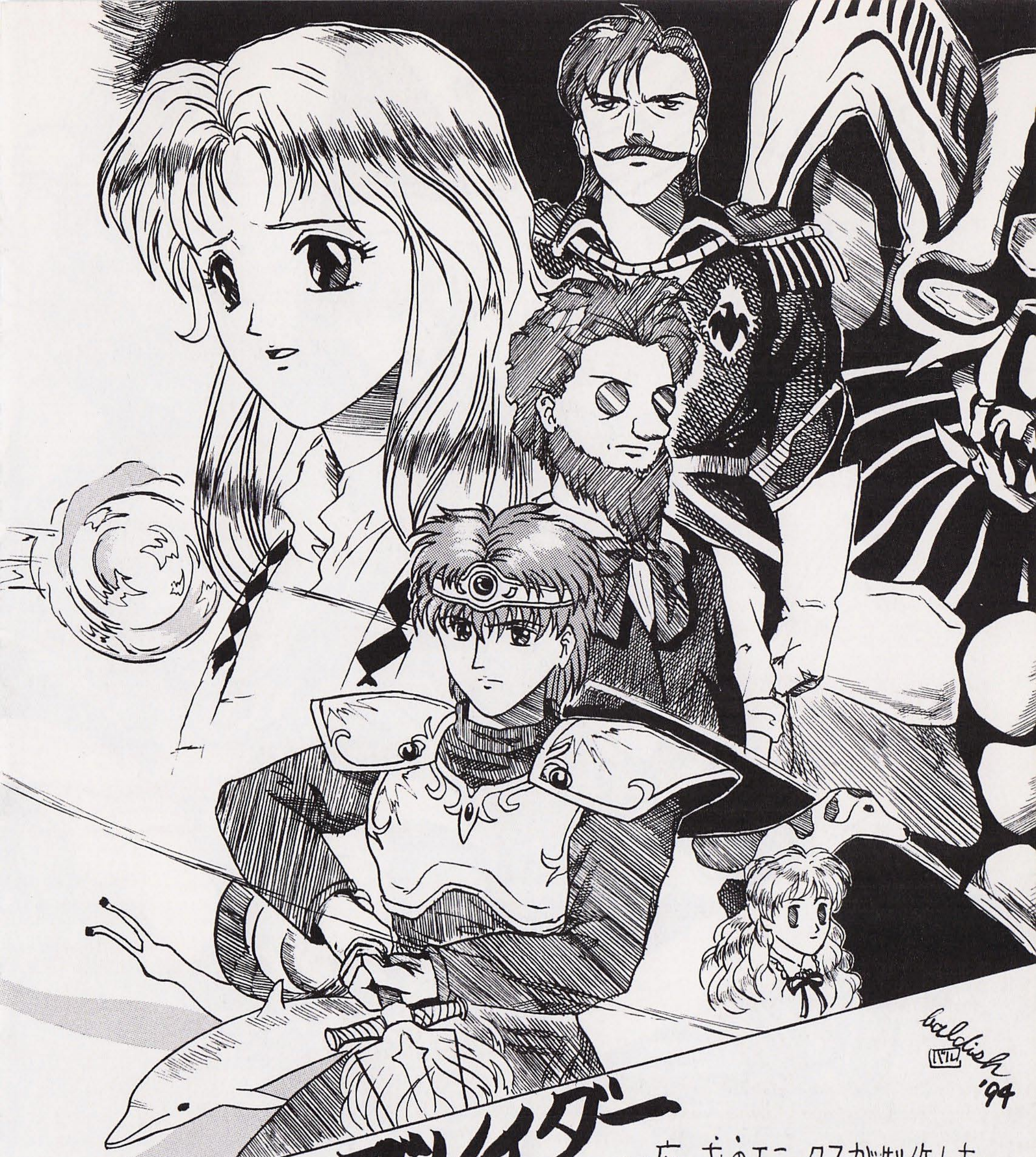
oba-nine





Dec. 26 '93 ON


Vになったら少しはたるくなったかなと思ったけど、やっぱ仲々こったつくりしてるゲームですな。やはり面白い。アビリティシステム集めるのも面白いしね。エンディングのチョコボの走るシーンなんかよくもというぐらいよくできてたし。でも、バハムートのメガフレアより、侍の銭投げの方が強いのはどーいうこっちゃ!?
FINAL FANTASY V
baldfish バル '94

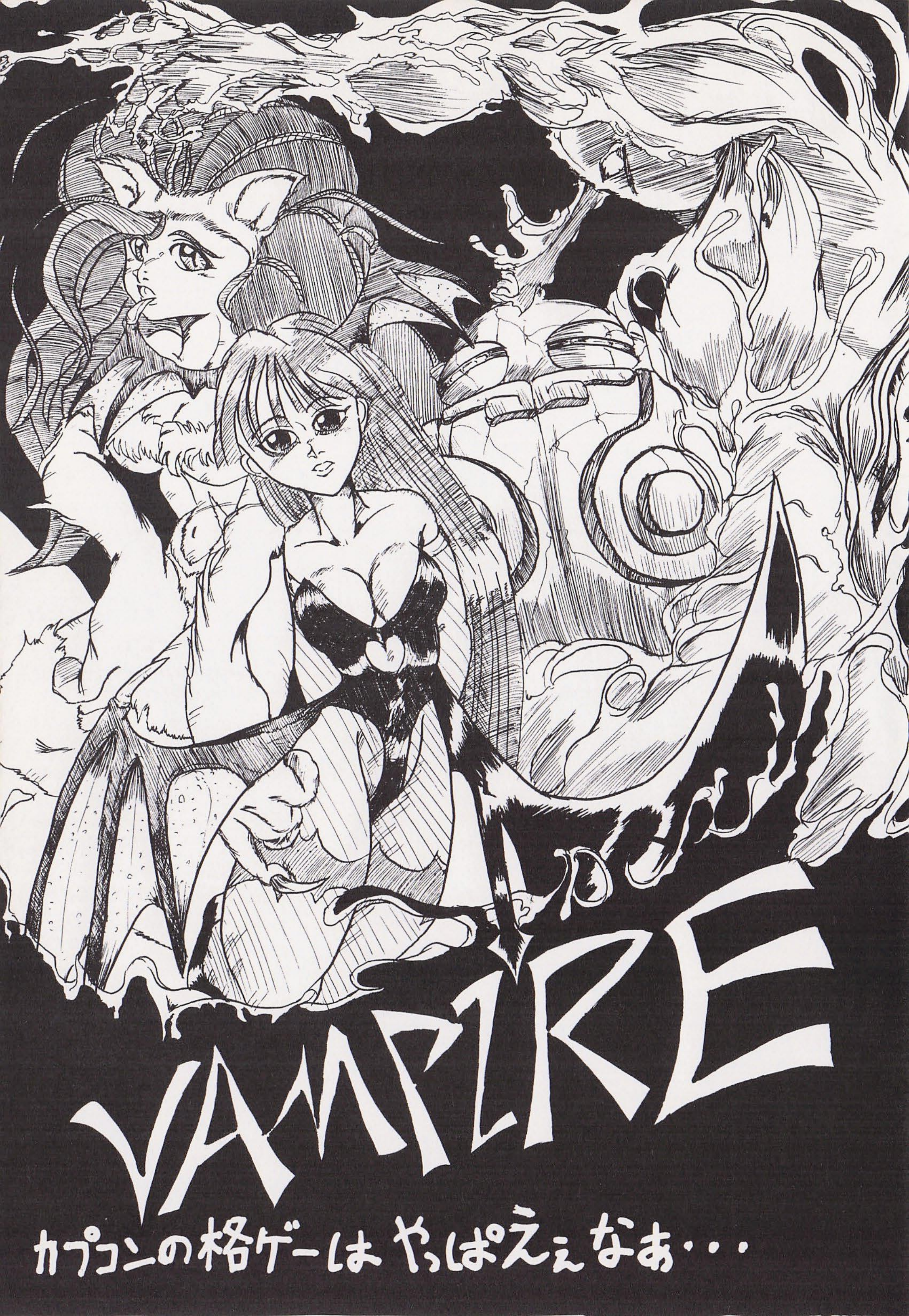


ソウルブレイダー

一応、あのエニックスが制作したゲームなんだけど、どーもあのカバーイラストは不評だったみたいですな。ゲームとしては最初から最後まで短いってのはあるけど、アクションRPGとしてはよくまとまったいいゲームですよ。特に魔物の巣を滅ぼして、その上にのると、拠点の街や村の家や人々、動物達が開放されていくというアイデアは仲々いいと思いましたよ。街が荒野から元に戻る時の充実感は良いですぞ。


バル '94
FIRE EMBLEM
このゲームは結構有名でしょう。僕
のまわりにもはまった人がいるしね。僕
は FC(ファミコン)版で S(ソシアル)ナイト、傭兵、ペガサスナイトをそれ
ぞれ集めてやってみたんだけど、どれも面
白いし、育てがいがある。
特に自然とパラメータが
MAXになる
とうれしいも
んですよ。みなさ
ん、クラスチェンジ
はLV20でし
ましょう。


baldish '94
バル
これもスクウェアのゲームですが、やっぱいいもんはいいっすよ。システム的にはF・FⅡに似てたりするけど、イベントが次々と沸いて出てどれから解決しようか迷ったのは面白かったですな。ただもう少しイベントがあったら尚良かったけどね。
Romancing Sa・Ga


VAMPIRE
カプコンの格ゲーはやっぱえぇなぁ・・・



SONIC WINGS.

BY. 巴晃.

©VIDEO SYSEM.

今までで いちばん おもしろかった縦スクロールシューティングゲームは？
と聞かれたら、私は何が何でも、即 この名作『ソニック ウィングス』ですね！
かつて、これほどすばらしい縦シューがあっただろうか？ なんてったって
キャラ＆自機が それぞれ 8人と8機!! そんな事言うと、『んじゃ、ただの
キャラゲーじゃん』とか思われるでしょう…… が、しかーし!! んなこたぁ
全然ありませんぜ。自機はすべて 性能も 機体も 異なっていて、
それが8つもあるのだ！ それこそ おなじみ F-14トムキャットはあるわ
通好みのカスタマイズ機FSXはあるわ、さらにマニアか軍人でないと、もう
わけわかんねー状態の機が ずらりと そろっているのだ！ どれを
使うかってだけでも なやんじゃうんだなぁ… キャラも あるし。

それに、ふつうのショットだけでも楽しさ100万倍なのにボンバーがまた…
フロートマインはあるわ、ナパームはあるわ、超ホーミングミサイルはあるわ、
超ビーム砲に援護爆撃はあるわ… もうキレてんじゃねえの？





デモ画面も非常に楽しい. それぞれ
キャラの個性がにじみ出ている. そして
このゲームは何より 2人PLAYが 楽しいのだ!
デモ画面なんかもう マンガイ だぞ!!(笑)
2人プレイによってエンディングも変わってくるし…

敵もそうとう個性的だ. 特にボスが.
日本ステージのボスなんか. 考えてみりゃ
大笑いだよな…. それに. 時代設定や
ステージ 背景が 近代的 というのも
ポイントか? ゆえに. なんか うちとけ
やすいんですよ. そうそう. 機体も. 全部
実在する物を使ってるそうですョ.

おまちかねのラスボスは2体あって.
ランダムでどちらかだけが出てくる.
片方は. こりゃこえぇドクロ(?)で. もう片方は
…. 巨大なサル!!? まじい?? 最初見た
時は. フザケてんのかと思ったよ
しかしこのサル. 強くて強くて…
さすが92年 ベストシューティング賞
受賞作品だねっ!!
エンディングも曲もいいぞ. CDは買いだ!
ちなみにゲームは かなり辛口.
やりごたえ ありまくりだっ! みんなも
コイン投入だ!!

ちなみに『2』も出てるケド. 私は
個人的には こっちの方を おススメする.

Fin.



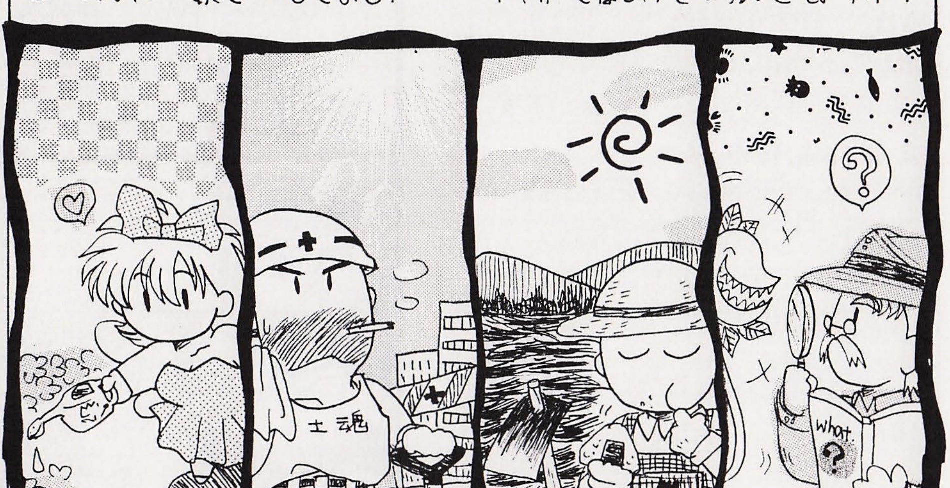
熱闘！激闘！クイズ島（じま）

BY.巴晃

©namco

数多くあるクイズゲームの中で私が最も好きなのは.やはりこの『クイズ島』でしょうか. なんでかって？ うーん… だってね.なんてったって. メインキャラが変だわ 相手が動物だわ.メインキャラどうしのキーワードクイズ勝負はあるわで…. もう.イっちゃってますから…. それに.クリアしたクイズの分だけパネルを変化させられるのが なかなかよいゲーム性だと思います しかもキャラによって.それがお花畑であったり.ビル地帯であったりと様々です.なんか.シュミレーションみたいですがね…

それと.クイズと言えば.みんなけっこう『他人数でワイワイと楽しむモノなんだ』と思ってるんじゃないでしょうか.いえ.実際そうですケド… しかし.この『クイズ島』は.1人でやってもそこそこ楽しく遊べます！ もちろん他人数でやるもよし. …アキがこないって言うんでしょうか？



あと.曲がよいです。お気に入りは
クイズ中のBGMと.Qータッチです.
聞きたい人は.ナムコのビデオゲーム
グラフィティ vol.10を買ってね♥
クイズ物にはめずらしいBGMかな?
でも.独特のふんいきが出ていて.
やったねナムコ!ってカンジです.(謎)

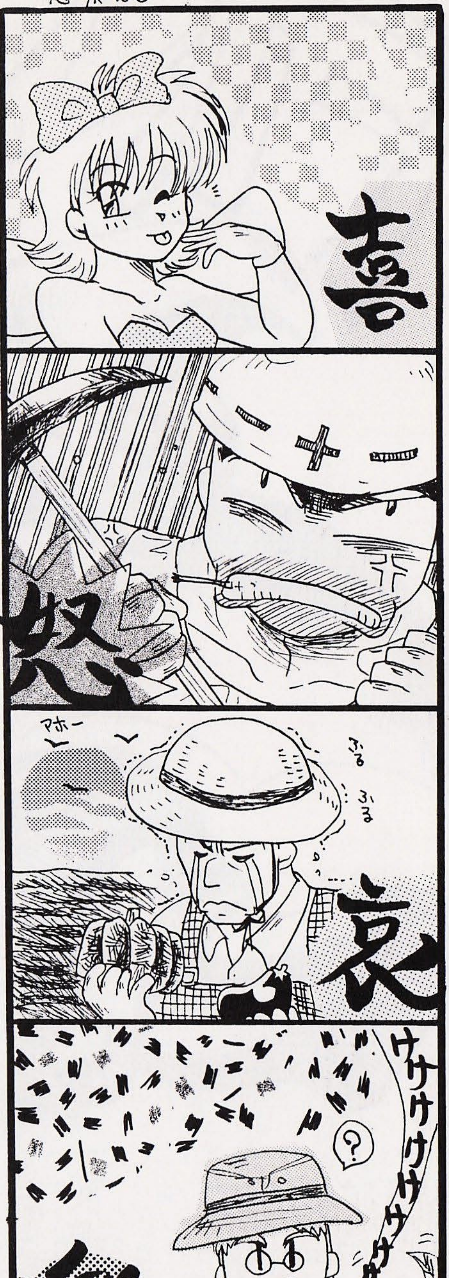
しかもこのゲーム.後半戦になると
敵キャラが動物だけではなく…
…あの『地底人』(に見えない…)が
出てきて…そしてそして…画面上の
すべてのパネルを変え終えた時…
恐怖のあのラスボスが…!!!

開発社の人でさえ『倫理的に
ヤバイ』(そりゃそーだろ…)と言っていた.(笑)
たしかにこれは…み…見たくねぇ…!!

と.まーとんでもナイゲームです.(悲)
ちなみに私はまだクリアしてません.
おしい所まで行ったのに—…
ポイントは.『クイズが全部ハイレベル』
って所ですかね.辛口のやりごたえ
です.一度プレイしてみて下さい.

Fin.

意味なし





今さら FFの 紹介なんてバカバカしいような気もするけど、私のゲームの 幅は とても狭いので かんべんして下さい。

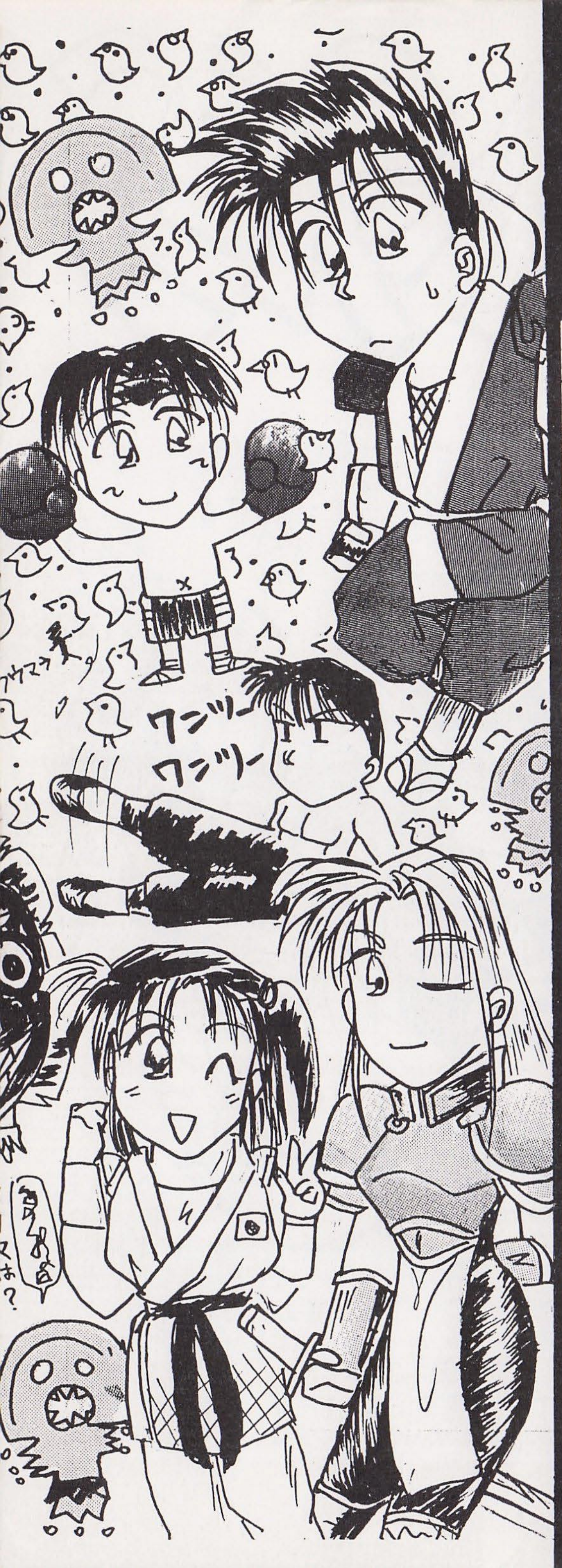
FFは「I」が 出た当時は「スクウェアのドラクエ」なんて ひどい 言われ方をしてました。まあ RPGの形が ドラクエ しかなかったからね。それでも II, III と回を重ね、今では「ファイナルファンタジーのスクウェアから。」なんて あからさまなコピーができるほど↗

FANTASIES

↗ FFはスクウェアの看板RPGとなりました。その中でも一番印象が強かったのは「Ⅳ」でした。FF初のSFCということで、内容、グラフィックなどのレベルアップもさることながら、やっぱり「世界」のすばらしさだよな。僕は「Ⅴ」も「Ⅵ」も、「世界」観では「Ⅳ」に及ばないと思います。それに、キャラに対する製作者の思い入れもね。プレイヤーキャラはもちろん、あのゴルベーザや四天王、あと個人的にはカルコブリーナが特に。「愛」を感じます。そう「Ⅳ」のテーマは「愛」なんだよ。それはセシルとローザの愛情だけじゃなく、フィールドにもバトルにも、そしてエンディング↘



↘ にも。「Ⅳ」には「愛」があふれていると思います。でも、「Ⅴ」、「Ⅵ」と、なんかダウンな感じ。がんばれ！スクウェア!! FFに再び愛を!!! ……なんかアブナイ意見になってきたな。とにかく、「Ⅶ」への期待は大です。（その前に「Ⅵ」をクリアしなくては…） END.



ADK・SNK ™

WORLD HEROES 1・2・JET

WORLDHEROES

こんにちは.はじめまして柳生了と
申す者です。WORLD・HEROESシリーズ
とてもイカスゲームです。W・H・1をやったこと
ないヤツはサムライスピリッツを
playする権利はねェぜ(バカ)ましてや
W・H・2から格闘ゲーム始めました
なーんてヤツはオイラと対戦しろ?!
ブッ殺してやる(ウソ)なーんていう
のはオレの信条です(ホンマか?)
とにかくわあるどひいろおずシリーズ
は色モノキャラで有名ですね。
ジャンヌはきれいだし、リョウコちゃん
はかわいいし。ラスぴィはバカ
だし、精霊はプリティーだしねェ.
まあ数えばキリがないッスけどこの
ゲームはすばらしいと思う。オレと対
戦して下さる方はいねェと思います
がもしもの人はこの本のマスターに切手
同封でれんらくして下され。(うそですよ)

スゲェゲームだぜ★

侍魂 SNK

上の"魂"という時の書体のまちがいすいません。柳生了と申します。サムライスピリッツはゲーマーの方々の言うとおり奥が深いゲームッす。バランスのとれたキャラクターの必殺技。そして最強で無敵といったキャラの通常技はいない…ということと思います。リーチがみじかいが技はタップリとメリット・デメリットが NEXT→



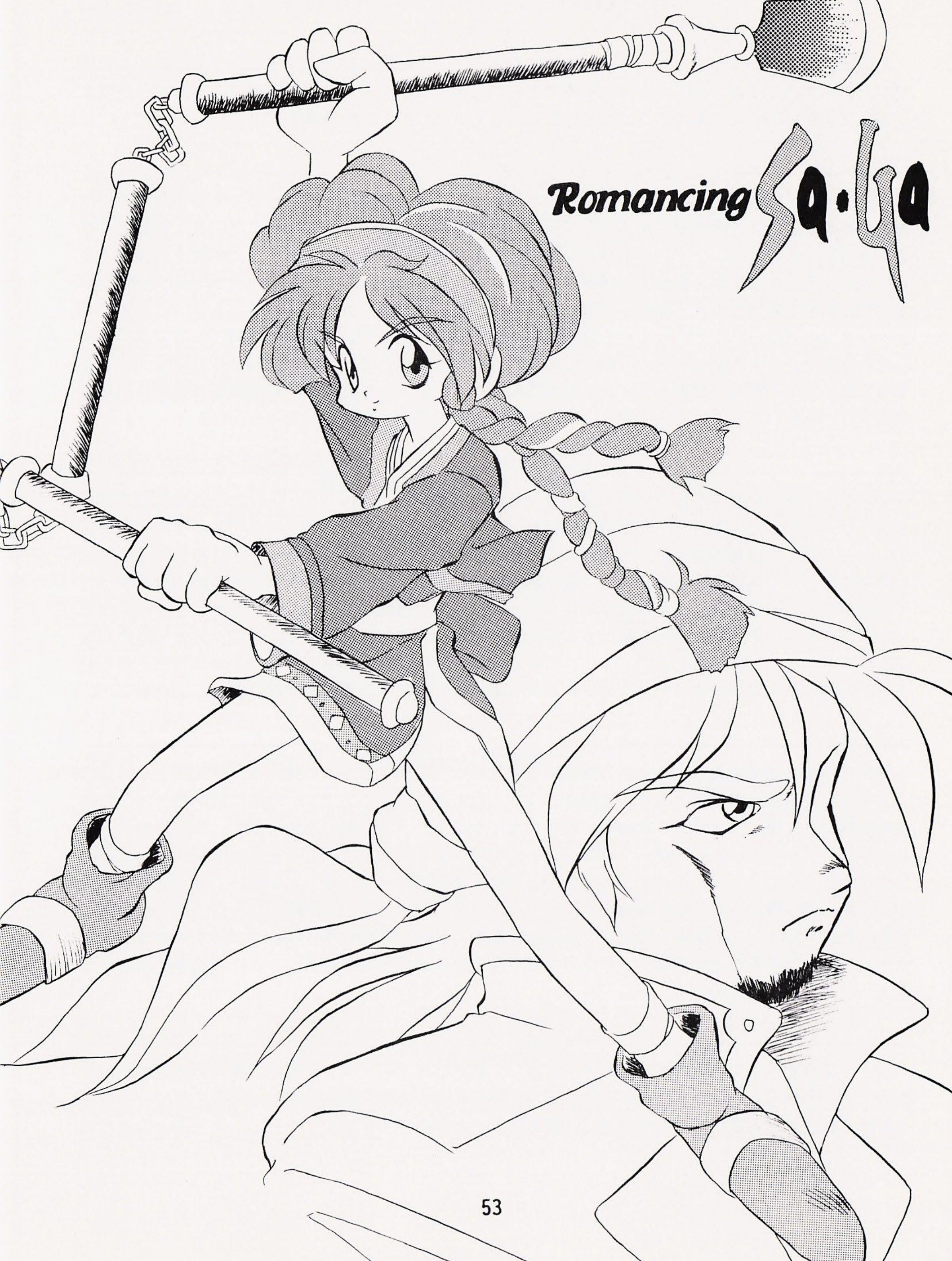


HANZO → HATTORI

↘各キャラに必ずついているのでクリアしやすいゲームでしょう。うんうん
でもストーリーで服部半蔵正成へのかんちがいがすごく多い。半蔵の人生とか…服部家は家康から八千石もあたえられ武士になったわけで影に生き影に死すというそういうんじゃないことをサムスピから格ゲー始めた人たちに言いたい…

100M SHOCK


感情移入
できないRPGは
クソゲーナリ。
最近RPGやる気が起きない。
どうも攻略本片手にPLAYするというスタイルに抵抗があるなー
というわけでこの2本はわしのおすすめゲームでござる。
1994.8.12 あべおさみ


Romancing Sa·Ga

思い出のゲームあれこれ

Written by いっしょー

この本に書きたいゲームはたくさんあったんだけど・・・時間の都合上できなかったのをここに載せておきます。ネタばっか浮かんで中々絵にならなかったりするのやちょっと古いゲームばっかでよく思い出せないのもあるんでこういう形になってしまいました。五十音順です。

アラビアンファイト（’９？年）

このゲーム、雰囲気的にアラビアしてるのがいいです。（その癖「ＯＨ，ＨＥＬＰ！！」とか言う姫君の英語が聞こえてきたりしますけど（笑））話の内容はアクションゲームとかによくある、「姫さま救出モノ」ですね。ゲーム中にボタン連打してると「せせせせせいやあっ」とか言う掛け声とかがすげえうるさいですが、実はそれが好きだったりします。で、このゲームの見所って言ったらやはり上下移動中の極端な拡大、縮小と魔法（？）を使ったときのアニメーションでしょう。とくにアニメーションの方はこれでもかってくらい画面いっぱいで動いてます。ちょっとおおざっぱですけどね。これを見たときさすがはＳＥＧＡもやってくれるな、って思いました。いつも思うんですが、こうやって常に次々と新しい試みをゲームに組み込んでいくという、ＳＥＧＡの開発者達の姿勢っていうのはすごいと思います。（だって同じような格ゲーしかださない某社とかあるもんねぇ・・・）

イーアルカンフー（’８５年）

アーケード版と家庭用版とではずいぶん違ったりしてますね、これ・・・。ファミコン版のがブルース・リーだとしたらアーケード版の方はジャッキー・チェン、と言ったところでしょうか。断然、アーケード版の方が敵の数が多いです。よく覚えてないけど１２人位いなかったかなあ・・・って思うんですけど・・・確かめられません（泣）確か敵のなかでヌンチャク使う奴か盾みたいなの使ってくる奴がのどっちかが強くてなかなか倒せなくって、何度も挑戦してやっと倒した・・・っていう思い出があります。あ、好きだった敵（って言い方もおかしいが）は空飛んでくるブッチャーみたいなおっちゃん。だって弱いんだもの・・・。まあ、今からみればガードもできなけりゃ必殺技とかも他人との対戦もできないですけど、このゲームが一応、今の格ゲーの元祖ではないのでしょうか？

いっき（’８５年）

御代官様に折檻を加えるためにある農民が立ち上がった・・・っていう燃えるシチュエーションの、文字どおり農民一揆をゲームにした変なゲーム。とにかくおかしいです。竹槍に鎖がま・・・あと御地蔵様の上に何かアイテムみたいのが乗ってたような・・・よく思い出せんです。でもこのゲームはそういうアクの強いところが一つの味になってた気がするんですよ。わざと狙ってだしたんですかねえ？もしかして・・・。それに二人でやるとかなり燃えます。ひとりの人が動いてもうひとりの人が壁とかに引っ掛かったりして画面の外に出ちゃうと出た奴が一定時間無敵になるって技（？）が確かあったような・・・。まあ、昔のゲームによくある、「なんでか分からないけど燃えてやっちゃうゲーム」の一つであるといえます。こういうのって本当によくあるんですよ。どこが良かったんだろねぇ・・・（おいおい）

火激（’８８年）

タイトルがすっごくいいです（読み方とかも）。ただひたすらボタンを連打、連打の連射が命のケンカゲームだから、これやったあとかならず手首が痛くなります。敵に囲まれて周囲にプレッシャーを掛けられながらも闘い続ける彼の姿には涙を誘うものがありますです。うーん・・・あとはよく思

い出せないけど闘ってる最中まわりから色々ものが飛んできたり倒した相手が担ぎ込まれたりするのを覚えてんですけど・・・違うゲームのとごちゃ混ぜになってるかもしれない。俺はひたすら連射してましたけど・・・もしかしたら他に何か戦法があったのかもしれませんね。

ガントレット（’８８年）

四人同時プレイが売り物だった、「ドルアーガの塔」なんかと同じようなタイプ（？）の真上見下ろし型アクションゲーム。サンテラスＵＮＩってとこの二階の食堂の隣にあったから遊んで飯食べたついでによくみんなでワイワイやってました。やっぱり多人数でやるのが楽しいです。でも何もしてなくてもどんどん体力が減っていくっていうのは少しひどいと思う。そういえばいくら金つぎこんでもこのゲームはクリアできなかったんだけど・・・もしかしてエンディング用意してないんじゃ・・・。

奇々怪界（’８６年）

「小夜ちゃんが可愛い」ってだけ（？）で、かなりの人気を博したタイトーの妖怪退治アクション。さらわれた七福神を助けだすために巫さんがお祓い棒とお札持って妖怪の巣窟に乗り込んでいきます。（今思うとなんか間抜けだよな、これ・・・）かなりのお金を費やしたと思います。しかもでた当時ではなくだいぶ時期がたってから・・・。今でもレゲーコーナーなんかでたまに置いてあることがあるんで見かけたらたいがいやってます。でも４面あたりでだいたい死んでしまいます。そういえばちょっと前、スーファミで新しく作り直されましたね。あの２Ｐが狸の奴（なぜたぬき？？）。今になって新しく移植され直したって事はそれだけ支持者が多かったのか会社が苦し紛れでだしたかのどっちかでしょう。（・・後者は到底考えられんけどな。）

源平討魔伝（’８６年）

今でも語り告げられるほどの超有名作品。その話の内容は平景清の恐るべき復讐劇であります。源頼朝を討つため、いざ鎌倉へ・・・なんか、かっこいいですよね。蝋燭で自分の命を表しているのが何となくこのゲームの雰囲気にぴったり当てはまってるようで好きでした（思想的にちょっとあぶないけど・・・）。ある程度まで進むとフィールドが移り変わって弁慶やらなんやらとの戦闘になるんだけど、そこまで進むのに一苦労でした。しかもゲームオーバーの時とかにでてくるババアがなんかヤでした。「あのババアがいい味だしてんじゃねえか」って人もいるみたいですけど・・・うーむ。

獣王記（’８８年）

変身シーンがリアルですごい！・・・結局それだけのゲームだったような気がします。動きなんか悪かったと思ったけど・・・変身シーン見るためだけにひたすらやってた。とくに3面なんかはまさしくふわふわのファーファ（意味不明・・）。これもメガドラとか他のいろんな家庭用機種に移植されたけど・・・ファミコン版に移植された奴知ってる人います？あれはいかんよ・・・ゲームに見えねえもんな㊧。

スーパーリアル麻雀ＰａｒｔⅢ（’？？年）

まだこの頃こういうのやっちゃいけない年令でした・・・でもやってました㊧。墓穴掘ってるな俺・・・。何もかもあの時のファ○通がいけないんだ！載せるかよ普通・・・あそこに載ってなければ知らなかったのに・・・。後にも先にもファ○通でしかも見開きで脱衣麻雀が紹介されたのってこれと「麻雀刺客」ぐらいなもんじゃないか？スタパ斉藤センセー元気かなー・・・（おっと）と、とにかくそれだけすごいゲームだったことは確かです。フルアニメーションなんてのは考えられない時代でしたから。それにしても・・・中学生っていうのはやばいんじゃねえか？（今更何いってんだか・・・）

スカイキッド（’８５年）

飛行機に乗った鳥さんが空中回転を駆使してゴールを目指して飛んでいく・・・って書くとなんか間抜けっぽいけど・・・空中回転がなければただの横シューやね。進んでく方向が逆だけど。鳥なのになんで飛行機に乗る必要があるのか・・・とかあんまり深く考えちゃいけません。そういうゲームなんだから（笑）弾が当たっても連打で持ちなおせるっていうところが親切設計で好きでした。あと、一見何の役にもたたないっていうか、意味のなさそうな空中回転が使う人によっては意外と役に立つんですよ。これが。回転するとボーナス入るとことか背景変わるとことかあるしね。背景にナムコキャラがちらほら見えるのもすきでした。

戦場の狼（’８５年）

初代です。続編はいまいち・・・。敵の基地をぶっこわしに一人で敵陣地に乗り込んでいく・・・っていく、硬派好みなゲームね。マシンガン連射がウリです。やる人によっちゃ、いくらでも速くなります。（特に連射の速い人がやってるのは弾がつながって見えます・・）。主人公、ジョーって言ったっけ？よくやるよな・・・。まあそれはともかく、難易度がかなり高いです。かなりの実力がある人でも手こずるレベルだと思います。たぶん。あと捕虜が地下シェルターなんかにいるけど、そいつを助けだすと嬉しそうに横歩きでシャカシャカと逃げてきます。かなり滑稽ですけどいい味だしてます。はっきり言ってこいつを語らずしてこのゲームを語ることはできません（笑）

ソロモンの鍵（’８６年）

ダーナとかいう奴が囚われのお姫さまを助けに塔をのぼっていく・・・っていう設定だったと思う。確か。空中に石を出したり消したりできる「換石の魔法」を使って鍵を取って出口まで行くと面クリア。自分で出した石に乗ってどんどん上に昇っていくことも可能です。単純な思考じゃなかなか解けない面とかが途中にいくつもあってかなり奥が深いですが、何度かよく考えればすぐ解けるものばかりです。（とんでもなく難しい面っていうのは最終戦あたりになってから。）そこらへんの微妙なゲームバランスは最高です。ファミコン版でも、攻略本も漫画版だったの買ってあきるまで遊んでました。でも結局終盤（４０面以降だったっけ？）でコンティニューすると戻されちゃってクリアできませんでしたねえ・・・。

ソンソン（’８４年）

タケノコがモコモコって出てくるのがなんかヒワイっす（^^）。実はファミコン版でしかやったことありません。横スクロール式（しかも砦みたいなとこまで強制）のアクション。二頭身キャラが気合い弾みたいの出して攻撃するのが可愛いというかコミカルというか。好きでした。二人でやると楽しさが倍増します。・・・そういえば最近こういう「協力して遊ぶ」ってゲームはあまり出てないような・・・。ファミコン版だけだと思うけど謎のワープ現象っていうのがあった。弾撃ってるといきなり違うとこ行っちゃうんだけど・・・たぶんあれはバグだろうな・・・。

ダブルドラゴン（’８７年）

まだテクノスジャパンがテクモだった頃。このゲームはありました。そしてあれから７年たち、今度ＮＥＯ－ＧＥＯに移植されます（まあ、IIとか出てるから正確には７年ではないけどね）。少なくとも名前を借りただけのゲームにして欲しくないもんですね。多くは語りませんが、私にとってはこのゲームは名作の一つなんです。例えグラフィックが貧弱なんだろうと、動きが多少なりとも悪かろうとも、そんなことは関係ありません。このゲームには有り余るほどの硬派さがあります。そう、それは例えるならまるでギタギタに煮え繰り返った油のような・・・。ただ、その硬派さが幸いしてか、最後には友情すら打ち壊してくれます。やはり、最後に栄冠を掴み取ることができるのは唯だ一人

のみ・・・とことん硬派でヘビーなゲームと言えましょう。（・・・これを別名「エンディング前の死闘」とも言う・・・）

テラクレスタ（’８５年）

五つの機体が合体して、ほんのちょっとちょっとだけ火の鳥になる・・・唯だその瞬間が見たいがためだけに燃えてやってた縦シュー。合体していくたびに強くなっていくどころか大きくなって当たりやすくなっていくんで火の鳥になるのはかなり困難です。フォーメーションも組んだら組んだで当たらないように頑張らないかんし・・・そんなわけで難しいんです。ほんとに。それにかなり古いし・・・小学生だよ俺。そういえばどっかの筐体は金入れなくてもコンティニューできたんだよなー・・・今からして思えばあれは犯罪やね。（コマンドを入れるとクレジットが増えてったんだよ。信じねーかもしんないけど。）

天地を喰らう（’８９年）

「ぬううー・・・・てりゃっ」っていうため打ちがすごく楽しい、本宮ひろし原作のゲーム。敵の大勢いる陣内に頭主や将軍が一人で乗り込んでいくっていうのはかなり無理がありますが、このゲーム中では見事やってのけてくれてます。もともと原作知ってる俺としては（もちろんファンだったりするわけで・・・）これがゲームになってゲーセンにでたときは本当に嬉しかったんです。でもこれ、本当にため打ちが総てです。計略もあるけどはっきり言ってほとんどおまけ程度で使えません。だから気合いがたまるのが早い趙雲なんかがお薦めです。

この後、続編でIIが出て「ファイナルファイトみたい」とか言われて非難ばっかされてたような気がしますが・・・俺は別にあれはあれでいいと思うんだけど。・・・少なくともちょっとの変更とか調整とか加えてすぐ続編出したって感じの某格ゲー類よりは断然いいよ。（同じ会社とは思えねえよな。マジで。）

熱血硬派くにおくん（’８６年）

いちばん不良っぽくていちばん身長が高かった（笑）初代くにおくん。出てくるたびにどんどん身長ちぢんじゃって今じゃテクノスジャパンのマスコットみたいになってます。マジで硬派だったのはこの時ぐらいなもんですかね。なんであんなんになっちゃったのかって言うと・・・やっぱ一般ウケねらってってたんだろうなぁ・・・あれだと恐いし。でもまあ、このゲームがなかったら今のくにおくんはなかったわけで・・・貴重なゲームと言えます。で、ゲーム内容ですがやはりアクションゲームの基本はしっかり押さえてます。さらにダッシュ攻撃や馬乗り、挙句のはてにはがいじめなど、この頃のゲームにしては凝りまくってます。白い学ランってのもすごく印象的でした。

熱血高校ドッヂボール部（’８７年）

アーケード版ははっきり言って面白くありませんでした。ファミコン版は面白かったんだけどなあ・・・。アーケード版はボス格の奴とザコ的な奴の差がはっきりしてんだよなあ・・・対戦も面白くないし・・・。別の意味で印象に残ったゲームと言えます。（書くんじゃなかった・・・）

バブルボブル（’８６年）

最近、昔のゲームが新しく作り直されるのが流行っているようですが、このゲームも例外ではありませんね。つい最近リニューアルされて今もう出回ってます。これ以前にもこのゲームはいろんな機種に移植されたりしてますが、ここまで支持者が多いゲームもそうそうないでしょう。やり込めばやり込むだけうまくなる、奥が深いゲームです。確か「自分のはいた泡に乗って上に昇っていく」っていうのがなかなかできなくて苦労した覚えがあります。（・・・今でもこれ、たぶん出来ません・・・）そういえばタイトルでコマンド入力して裏モードに入るっていうのが確かあったと思うんだけど

・・・どういうコマンドたったか誰か知らん？

フェリオス（’８９年）

最初、インストカード見ずにいきなりやってため打ちせずに進んですぐ死んだっていう、すげー恥ずかしい思い出のあるゲーム。んー・・・まあ、このゲームの場合はなんと言おうと・・・アルテミスでしょう（笑）何てったってゲーム中はアポロンは顔すら出ないのにこいつは画面いっぱいで語りかけてくるんだもんな。しかもなんかやらしーし。奴のデモを見るためにいくらコインを投入したやら・・・って書くともうほとんど中年オヤジやね。はあ・・・。ところで、このゲームのためにギリシャ神話調べた奴ってけっこういるんじゃない？俺もその一人だけどさ・・。

麻雀刺客（’？？年）

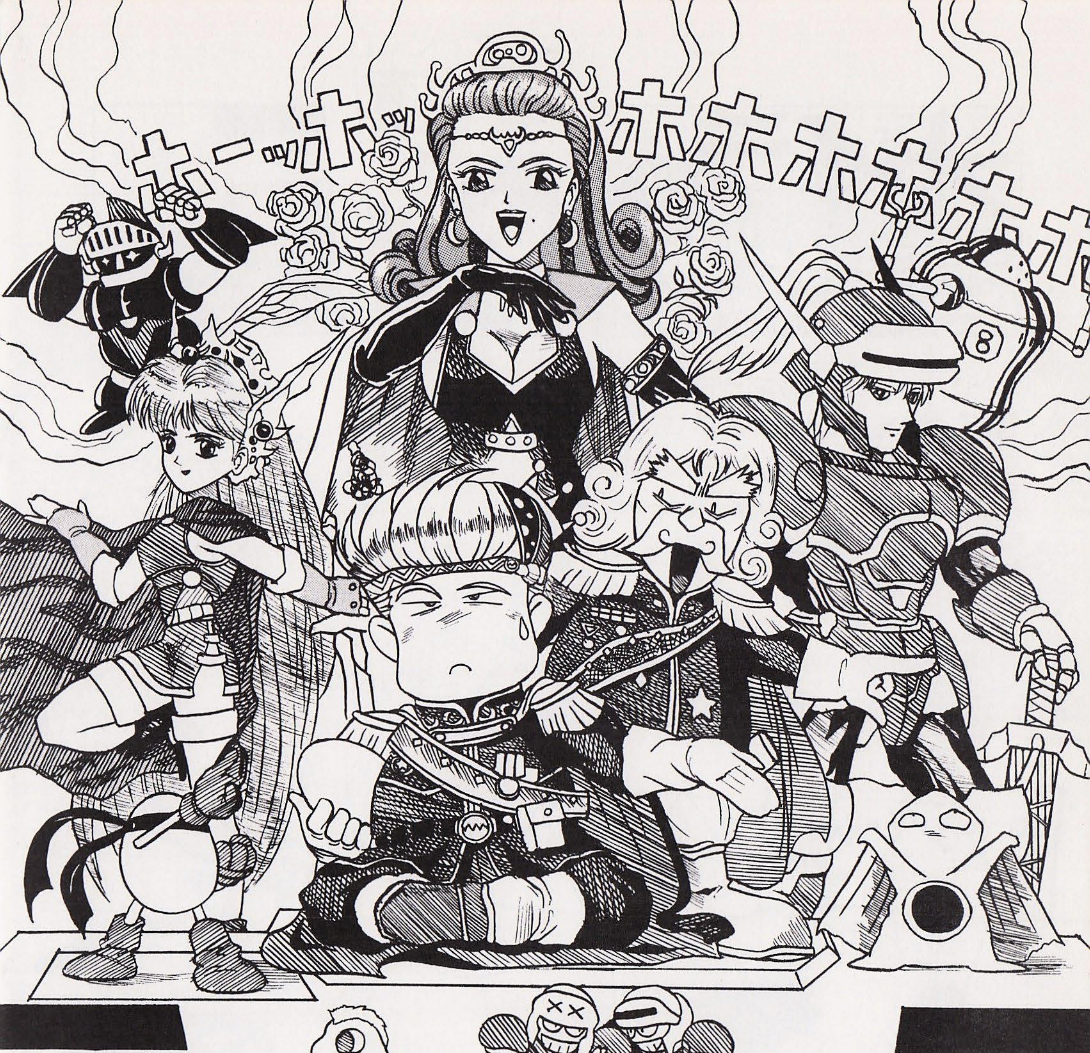
これもファ○通で紹介されてました。
テレビとか、どこかで見たようなキャラが脱ぐ！・・って言うのは今の世の中コミケなんかに行けば腐るるほどあるんですよね・・・でも何も知らなかった俺はこのゲーム見たときに大ショック受けてました。ちなみにこのゲーム、名前を「あああああ」とか「んんんんん」とかにすると「なきのたつ」とか言う名前に変わってすごく強くなります（実はこの技使ってボスのとこまで行きました(^^;)）。

マーベルランド（’９０年）

パコっていう名前が、何か響きが良くっていいと思いませんか？七色の分身をくるっと回して敵にぶつけるのが好きでした。面としては三面（・・・だったよね？）の遊園地面でジェットコースターに乗っていくのが好きです。・・・看板とかによくぶつかりましたけど。ゴールのところで高い位置でゴールすれば高いほど高得点がもらえるっていうのはスーマリと似てるよな・・・。ところでパコの背中に付いてる翼ってただの飾りなんでしょうか？あるんなら飛んでほしいよもっと・・・よく落ちるんだもん俺・・。

どんなもんだったでしょうか。まあ、スペースの都合上割愛したものがかなりありますが、俺の記憶に残ってるゲームって言ったら大体こんなところです。大方のゲームは家の近くにあった駄菓子屋でやってました。ほとんどメジャーなものばっかりですね、今から思うと・・・。だいぶヨタってるよなあ・・・この記事。（ｄｅｃｏなんて一つもないじゃん・・・）これらのゲームについての皆さんの意見を聞けたら幸いに思います。

１９９４年秋・いっしょー

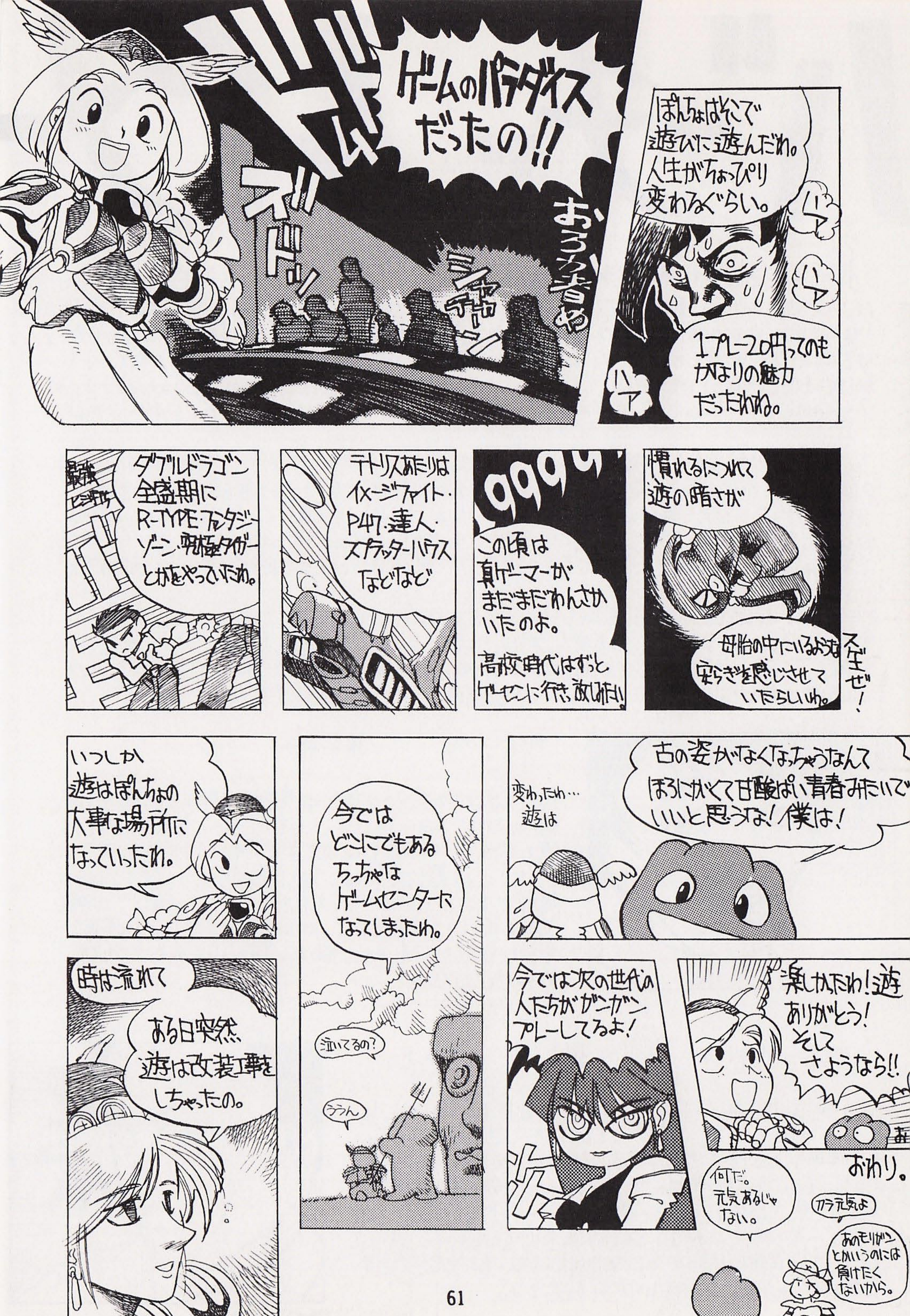


はんじゅくヒーロー――っと。

これは知る人は知っているスクウェアの爆笑ゲームですよ。このゲームの売りはギャグと卵を割って出てくるエッグモンスターなんだけど、意外とバランス的にもシステム的にもよくまとまっているいいゲームだと思いますよ。さすがスクウェアといったところかね。面白いのはエッグモンスターの面々だね。「レッドドラゴン」とか「ベヒーモス」とか、強くてかっこいいモンスターから、出てくるだけで何もしない「ウゴカザル」とか、ふくらむのが特意技の「バルーンフィンチ」とか、まぁいろいろいるわけですな。卵から何が出てくるか見るだけで、面白いと思いますよ。



ぽんちょ
オイラの青春のゲーセン
青春だあぁっ
©TAITO
うおっ 降臨だ!!
キラリ☆
どうも一ー。ぽんちょの心をつかんで放さない司会役のワルキューレです。
今回はぽんちょの地元のゲーセンを紹介しちゃいます。
ぽんちょは下関の出身なの。駅前に「遊(ユウ)」というきたなーいゲームセンターがあって、そこがぽんちょの心の古里なわけ。
神様だぁぁ
シーモール
下関駅
グリーンモール
YOU
ここだ!
ゲームセンター YOU遊
それでね!遊は中が暗い上入口も暗くってとっても怖いの!!知らない人は不良のたまり場だって思っちゃうわ!
GAME 遊
ぽんちょはね、高校生になるまでゲーセンに入った事はなかったの。友達にゲーセンに行こうってさそわれた時も迷ってたわ。何てったって怖そうだから・・・
行こうぜ
えぇーっ
でも一歩足を踏み入れたそこは・・・


ぽんちょはそこで遊びに遊んだわ。人生がちょっぴり変わるぐらい。
ハァ
ハァ
1プレー20円ってのもかなりの魅力だったわね。
ハァ
ゲームのパラダイスだったの!!
おろか者め
慣れるにつれて遊の暗さが
母胎の中にいるような安らぎを感じさせていたらしいわ。
スゲぜ!
この頃は真ゲーマーがまだまだわんさかいたのよ。
高校時代はずっとゲーセンに行き放しだった!
テトリスあたりはイメージファイト・P47・達人・スプラッターハウスなどなど
ダブルドラゴン全盛期にR-TYPE・ファンタジーゾーン・究極タイガーとかをやってたわ。
古の姿がなくなっちゃうなんてほろにがくて甘酸っぱい青春みたいでいいと思うな!僕は!
変わったわ…遊は
今ではどこにでもあるちっちゃなゲームセンターになってしまったわ。
いつしか遊はぽんちょの大事な場所になっていったわ。
楽しかったわ!遊ありがとう!そしてさようなら!!
おわり。
カラ元気よ
あのモリかンとかいうのには負けたくないから。
何だ。元気あるじゃない。
今では次の世代の人たちがガンガンプレーしてるよ!
泣いてるの?
ううん
時は流れて
ある日突然遊は改装工事をしちゃったの。

バーチャファイター

このゲームに燃えないヤツは本当にいるのだろうか？ハッキリ言って私はかつてない程にこのゲームにハマっている。このゲームの魅力はすでにいろんな所で言いつくされているだろうが、あえてここで言うとすればやはり限りなく生身の闘いに近いゲーム内容にある。「ストII」は格闘ゲームの楽しさを教えてくれた。「ガロスペ」はそのキャラクターが楽しかったし「サムスピ」は剣術アクションという目新しさがあった。この3つのどのゲームも私は好きだし、すばらしいものだと思う。しかし……22才の男が頭に血がのぼる程熱中できるのは「バーチャファイター」なのであった。ゲームセンターでの対戦がこれほどおもしろく熱中できるのは私には「バーチャファイター」しかない。

ハッキリ言って私はゲーム好きではあるがそれほどゲームはうまくない。その私が「バーチャファイター」で持ちキャラにしているのは、あろうことか「バーチャ八人衆」の中で最弱といわれている「カゲ」であった。私は個人的に忍者が好きで、そのため「カゲ」を一目見た時から「これだ!!」と他キャラにはワキ目もふらずに使いつづけている。セガファンでもある私は前々から思っていたのだがセガのゲームにはやけに忍者が多い。しかもその忍者とは戦国時代に活やくしてた頃の忍者ではなく、あくまでも現代に生きる忍者、というモチーフが多い。いったいこれにはなにか意味でもあるのだろうか。

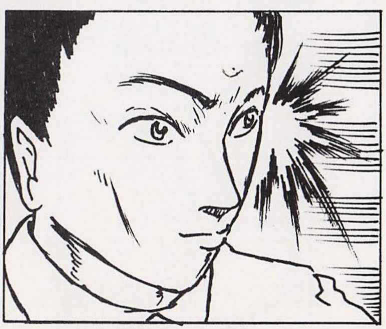
とにかくこのゲームはおもしろいが、他にもおもしろい点がある。それは「バーチャファイター」のプレイヤーである。いかにもゲーム野郎って感じのヤツだけでなく、ヘンな変人、オカマ、ヘンタイギャル、クソガキ、ジジイ、おっさん、カップル、そしてそして一般人!!までがこのゲームをプレイしている!!「バーチャファイター」はゲーム人口の層を広げたのである。ここではその中でもこの私が出会い、闘ってきたバーチャジャンキーどもを紹介していこうと思う。全て実在人物である。



アダ名　タクオ　　推定年齢　20才

ハッキリ言ってこのイラストではカッコ良すぎ。本物はもっと太っていて目が小さいが、まあふいんきはこんなものであろう。彼は「ストIIX」から流れてきたバーチャジャンキーである。主に「パイ」や「サラ」を使用。う〜ん やっぱりーって感じ。思ったよりうまくはないが決して絶やさぬその笑顔がなんともいえない。一度だけ話しかけたことがあるが、その時も笑顔をたたえつつ無視していた。そのあとしばらくの間バーチャの画面を見ていてふりむいた時、すでに彼は私の横にはいなかった……。なんか知らんけど、ゴメンな。

アダ名　サラリーマン　　推定年齢　28才



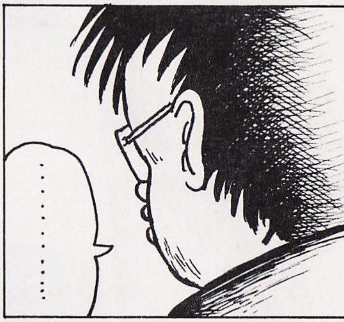
なんか知らないけど真っ昼間から表れる人。きっと営業まわりのついでに「バーチャファイター」をプレイしにやってきているのだと思う。「ジャッキー」を主に使用し、かなり上手である。またふだんは一人で来ていて、その時はおとなーしくしているが、仲間のサラリーマン(……)と数人で来た時は水を得た魚のようにはしゃぐ。その姿はまさにバーチャジャンキーだ!!とにかく彼には一度も勝ったことがない。でもこの人は初心者にはやさしくプレイしてくれる(もちろん最後には勝つが)のでその辺は大人だなーなんて思う。最近は仕事が忙しいのかあまり見かけないのが少し残念である。



アダ名　オカマ　　　推定年齢　22才

目つきはするどいが全身的にはぐにゃりとしたかんじの「ジェフリー」使い。耳のイヤリングといつもの友人とのベタベタした感じといい、どうもオカマらしく、なんだかジェフリー危うし!!って気がする。スプラッシュマウンテンに喜びを感じるようで、うまく決まった時の彼の顔は、そのゴツい顔だちからは想像できない程おだやかである。最初の頃はよく彼に負けていたが、最近ではまぐれで勝つこともままあるようになった。しかし彼のやっているさなかに乱入する程私は勇気ある男ではない。たいていは向こうからしかけてくる。とにかくいろんなイミで近よりがたい存在である。

アダ名　ナコブタ　　　推定年齢　17才



「サムライスピリッツ」ではナコルルしか使わず、「バーチャファイター」ではサラオンリーの彼は、そのアダ名が思いつくのに3秒とかからなかった。彼はハッキリ言って弱く、カゲ使いの私にもあっさり負ける。あと彼のおもしろい所は対戦だろうとCPU戦だろうと、勝負のついた時に流れるリプレイと勝ちポーズを必ず観ることである。しかもサラのみであり、他のキャラの時はデモを飛ばしてしまう。ナコブタよ、キミはポリゴン女になにをみているのだ。でもこいつは私にとってはいいカモなのでよしとする。これからも私に勝利の美酒を与えてくれ!!



アダ名　今んとこなし　　　推定年齢　16才

左のバカヅラが主に「バーチャファイター」をし、右のつれはそれをながめているだけ。ジャッキーを好んで使う。ダッシュハンマーキックとダブルスピニングキックを使い、その後ダウン攻撃というやり方ばかりであり、あとはしゃがんで待つことが多い。そのためカゲでやってる私はイマイチ勝てない。あと私がカゲでやっていると好んで乱入してくる。怒りのあまりもう少しで彼をなぐりそうになったが、それはやってはいけないこと。あくまで対戦バーチャでやっつけなければ。その日の夜、本屋で私は「バーチャファイターマニアックス」を買った。彼に圧勝する日も近い!!

アダ名　ガキ　　　推定年齢　9才



必ず母親(?)と一緒に来ている。このがきは決して上手ではない。ただのパイ、ウルフ、アキラ、ジャッキー使いだ。ハッキリ言って親子でこのゲームセンターにくるのは彼らだけだ。がきはとにかくかたくなに向かってくるし、母親はそれをジッと見守っている。ああ、親子っていいもんだね、という感じがしないでもないが、やっぱブキミである。幸い、私はこのがきとは対戦したことないが、やられてもやられてもかたくなに向かってくるこのがきに思わず負ける奴を見ていると、なんかかわいそうである。このがきも立派なバーチャジャンキーだ!!

私はゲームセンターでは「バーチャファイター」しかしない。「ストⅡX」も「ヴァンパイア」も目に入らない。そう、私も立派なバーチャジャンキーなのだ。小倉駅近くの「遊BOX」では30円で「バーチャファイター」がプレイできる。今日も私はヒマをみつけては新たなバーチャジャンキーとの対戦を求め30円を投入する。福岡に来たら、小倉に来たらこのゲーセンに来てほしい。そして私と勝負してほしい。キミの現れる日を待っているぞ!! by カゲ使いより



さて、「何かかいて」と
言われたので、
私なりのベスト・
ゲームについて
かきます。まずは
ご存じ「ワルキューレ
の伝説」これが出た
時は燃えたよね。
世界感やサウンド
がこれほどストレート
にプレイヤーに伝わっ
てくるゲームは今
でもないんじゃない
の。また作って
くんないかなぁ
ナムコだぶん
作んないんだ
ろうなぁ。(アテナ
は復活したのに
……)余談だが、
私は体育祭の時にこいつの
看板を作って賞をもらった
で

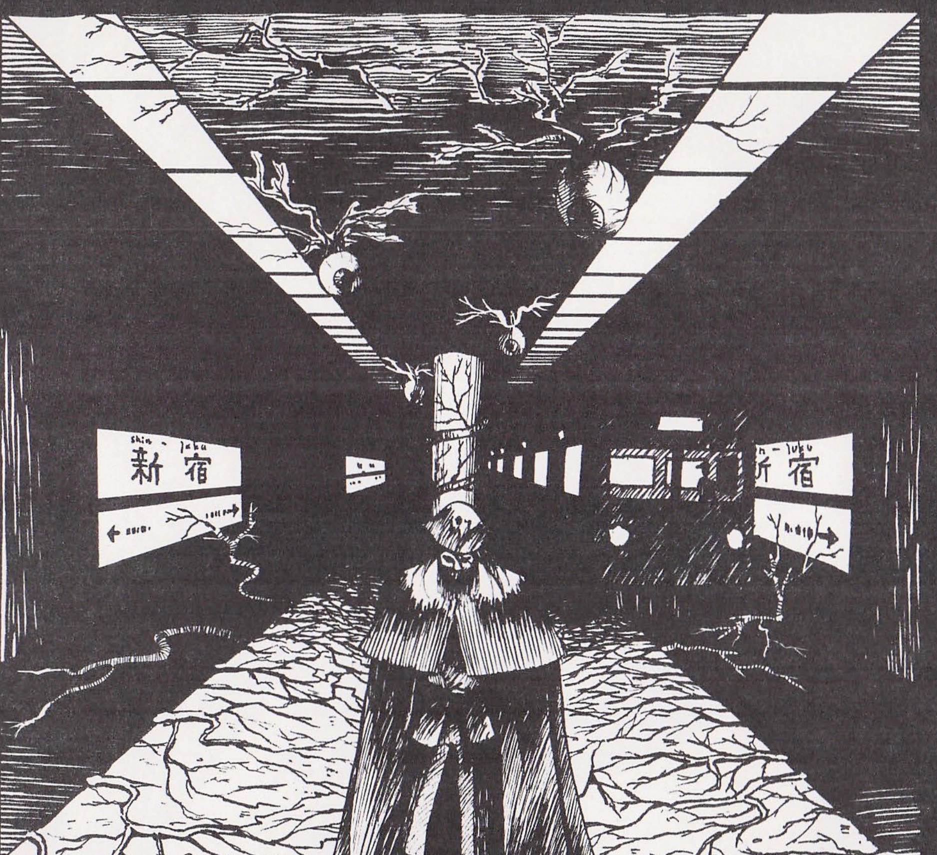

因
さて、次は格闘ゲームブームの火付け役「ファイナルファイト」もう毎日やってた。二人でやったらもう完全にインサイドしちゃうのよ。難易度はかなり高かった(と思う)けど、あの死ぬかどうかのギリギリで闘い続けるっていう緊張感がたまらないよね。
最初は「ストリートファイター〇」(何年か忘れた)て題だったらしいが確かに違うな、こりゃ。
以上、私なりの「ベスト・ゲーム」でした。けど絵は「ベスト・ゲーム・ギャル」的だね。
(このポイズン足が短いや、反省)

SAMURAI



サムスピは、今世紀
最高の対戦格闘ゲーム
だと思います。……
……おおおお!
誰かああ!! CDなんて
ゼータクは言わん、誰か
私にネオジオを買って
くれえええええゑ!!
………は!!
…僕はムサ院の
予備校に通った1年間
近くのゲーセンに毎日立ち寄
りました。最初は下手だった
けど、1年後、そのゲーセンの常連
さん達は私のことを「国分寺の
黒いアンブロジア」と呼ぶように
なりました(うそ)。いろんな奴と対戦
しました。ナコとアースを交互に使う奴、
右京のすり足蹴り(?)だけで戦おうと
する奴、異様に強い幻庵、白黒交互に
50回ぐらい挑戦して敗れ
続けた十兵衛、
青いときは
騎士道↙
↘に
したがって戦い、
黒いときは悪魔のように
攻めてくるシャルロット……
…そりゃ俺だあああ!!(©神〇一)
ストIIも餓狼も、クーヒーも、龍虎も
ヴァンパイアもサムスピには遠く及
ばないと思います。何故こんなに
ハマッたのか理由はわかりません
は!! もしかして俺の前世は、さるフランス
貴族の女剣士だったのでは!?(馬鹿)
「真」が出るまでには…ほしいなあ、
ネオゲオCD、などと思いながら、今
SFCで餓狼SPやってます…。


SPIRITS
1994



Psyco Dream（サイコ ドリーム）（1992 日本テレネット）をやってみての感想.
説明はしねえ! とにかくみんなPLAYしてみろ!! …. こんな感じです.
だって普通の横スクロールアクションなんだよ. ステージ構成や, 3段階パワーアップ等いたってオーソドックスで, 別に特筆すべきことはありません. でも, 何というか, 世界の雰囲気というか, 製作者のセンスだな. いいんだよ. これが. もう説明書のストーリー読んだだけで感涙してしまうようなゲームです. 私は文が下手なんで, この感じを言葉にするのはムズかしいなあ. とにかく1度やってみて下さい. ゲームはハードじゃなくソフトで決まるよ. やっぱり. このイラストはイメージだけど, ゲームの世界はもっときれいです. こんなにゴテゴテしてません. 神秘的ホラーの雰囲気をかもし出しつつ, ゲームとしてのバランスもかなりいい. これは貴重ッスよ ダンナ. ちょっとやってみてよ


1994

GRID SEEKER

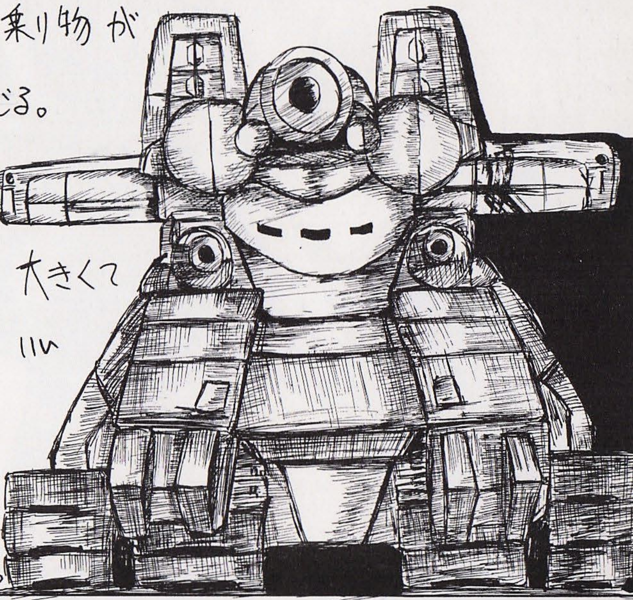
©TAITO.1993

非常にお世話になったシューティングゲームだった。発売から、最近に至るまで、やっていた。特に、高校生の時は、ほとんど毎日のようにやってやってやり込んでいた。初めてゲーセンで、スコアを出したのもこれ。最終面中ボスで止まり、後ろに居た店員さんに「やりますね」と言われ、連射で疲れた震える手でスコアのノートに名前を書いたのは、今でも鮮明に覚えている。ゲーム内容については、3種の軍用機から選ぶ自機、敵弾を消す、グリッド。4種類のボンバーとサブショット。ここまで、バリエーションがあると、長く楽しめる。そして、弾消しのグリッドがあるため、あまり"よけ"が必要なく、撃ち込みに集中できて、楽なゲームだ。ボンバーは2つだけ、使えたのは。ボスに青.(ギガボルトレーザー)使って、あとは赤のニュークリアーでこと足りてしまう。残りの2つは使えないんだが、気に入っている。ホーミングしたまま、画面外で戻ってこない緑のツインドラグーンと爆風が重なると(自機と)消えてしまう、黄のチェーンリアクター。ゲーム中に使っておいおい使えねーよとつぶやいてましたね。結論。ボンバーは回避と多大な攻撃力だと思う。

現実的な デザインの メカも このゲームの 魅力だろうか、
戦車や 戦闘機、が たまらなくいい。戦車は特に。
昔から、キャタピラのある乗り物が
好きなため、そう感じる。
4、6面ボス あたり

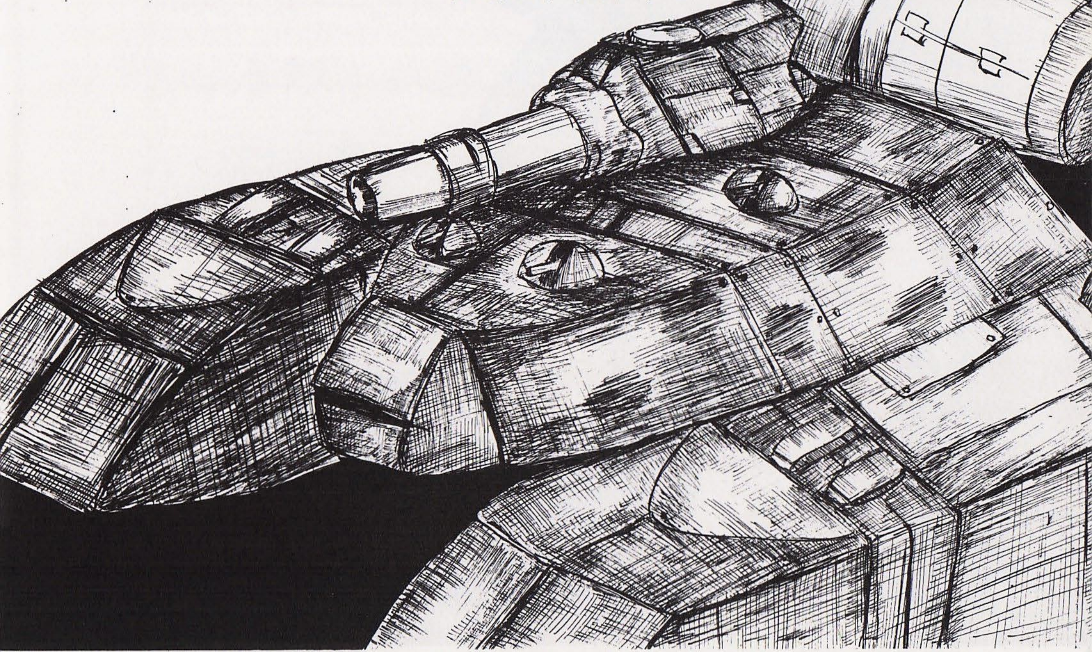
格好いいの一言。大きくて
ゴテゴテした メカが いい
と思う。
音に関しては GM
コーナーで。

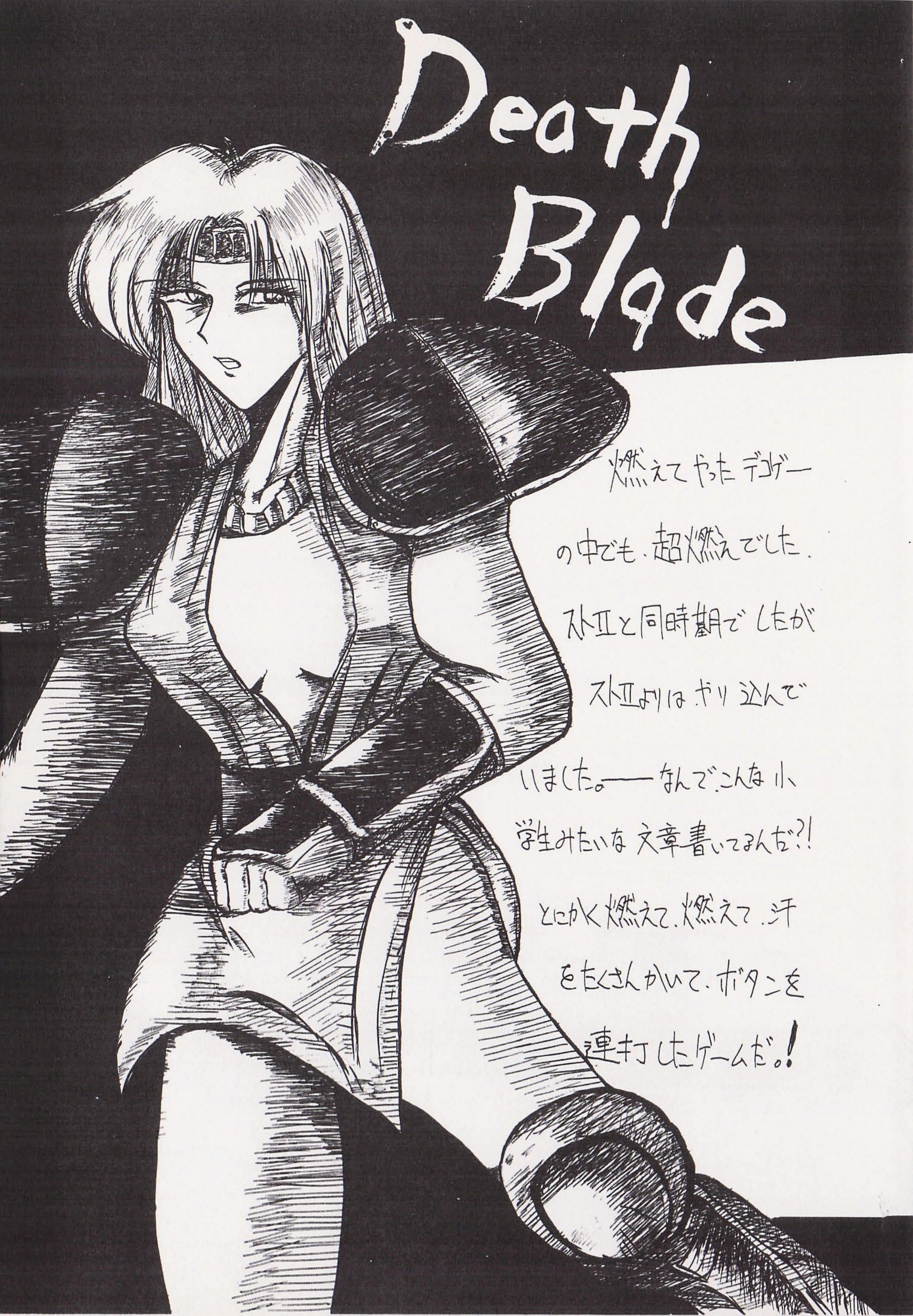
94. 10 速瀬礼



↑4面ボス ランドクラーケン

↓2面ボス トリオビット

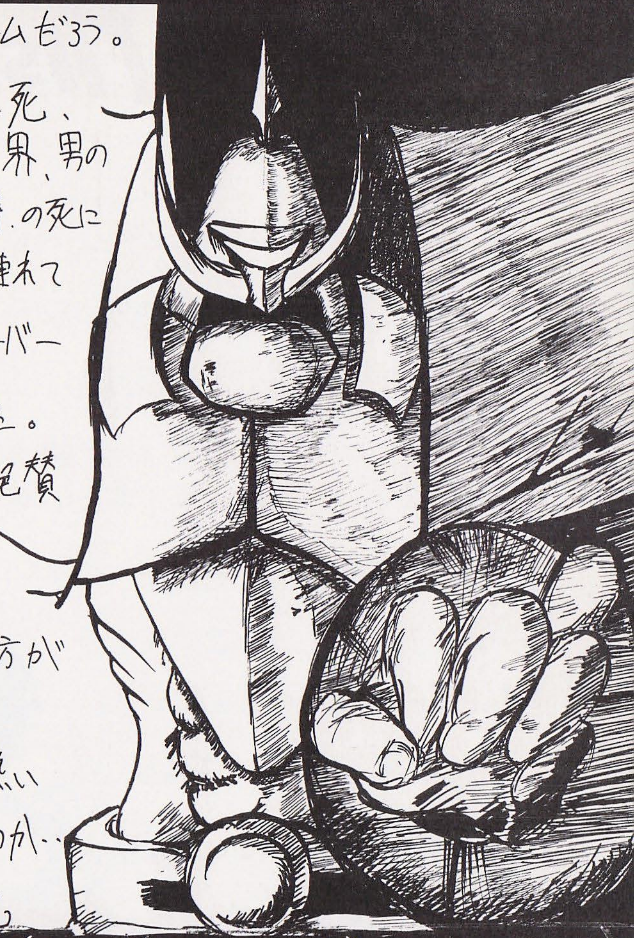


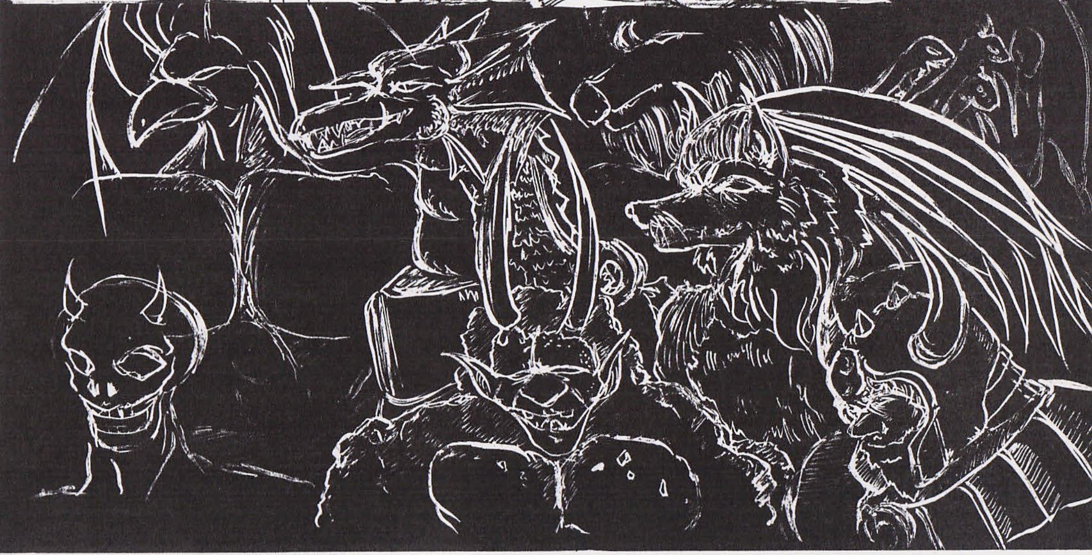

Death
Blade
燃えてやったデコゲー
の中でも、超燃えでした。
ストIIと同時期でしたが
ストIIよりは、やり込んで
いました。——なんでこんな小
学生みたいな文章書いてるんだ?!
とにかく燃えて、燃えて、汗
をたくさんかいて、ボタンを
連打したゲームだ。!

まさに、これこそが格闘ゲームだろう。

武器は自らの体、敗北イコール死、
力だけが正義の闇の世界、男の
ゲームだ。特にやられた時.の死に
方がいい 引きずられて、連れて
いかれる姿。初めてゲームオーバー
になった時、怖さを感じた。
闇のゲームとして、サムスピを絶賛
する人間がいるが、甘い
甘すぎる。死というもの 、
死への恐怖はこちらの方が
何倍も大きい。
これだけ、渋くて、熱い
ゲーム、今は出ないものか…

94.10 速瀬礼





Fighter's History

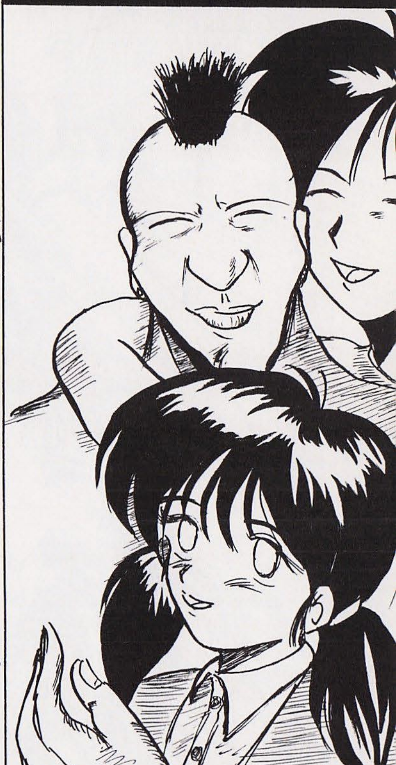
一部では クソゲーと言われている このゲーム。まあ、言ってしまえば、ストII
の真似ゲーである、しかし、ストIIは越えてなくても、大阪地裁に……
格闘ゲームにおける格闘ってものは何であろう、人間離れした華麗な
技だろうか？ このゲームでは、一部飛び道具系を除けば、多くが
実在する格闘技である。私も長いこと柔道をやっていて、納得
いく柔道家は、どうしても出なかった。しかし、この
ゲームの亮子は違う。吸い込む投げ技
でなく、自分が相手の懐に飛び込む
ところが、非常にいい。でも不満なの
は、技の名前を言って投げることか。
山嵐という伝説の技があるが、
まさに亮子の使う技もその通り。
しかし、ダイナマイトの方の山嵐は、
少し いかん。あれでは ただの
格ゲー技。それにしても、投げ技の
重要性が薄れていく中、投げ中心の
キャラは どうなるのか…



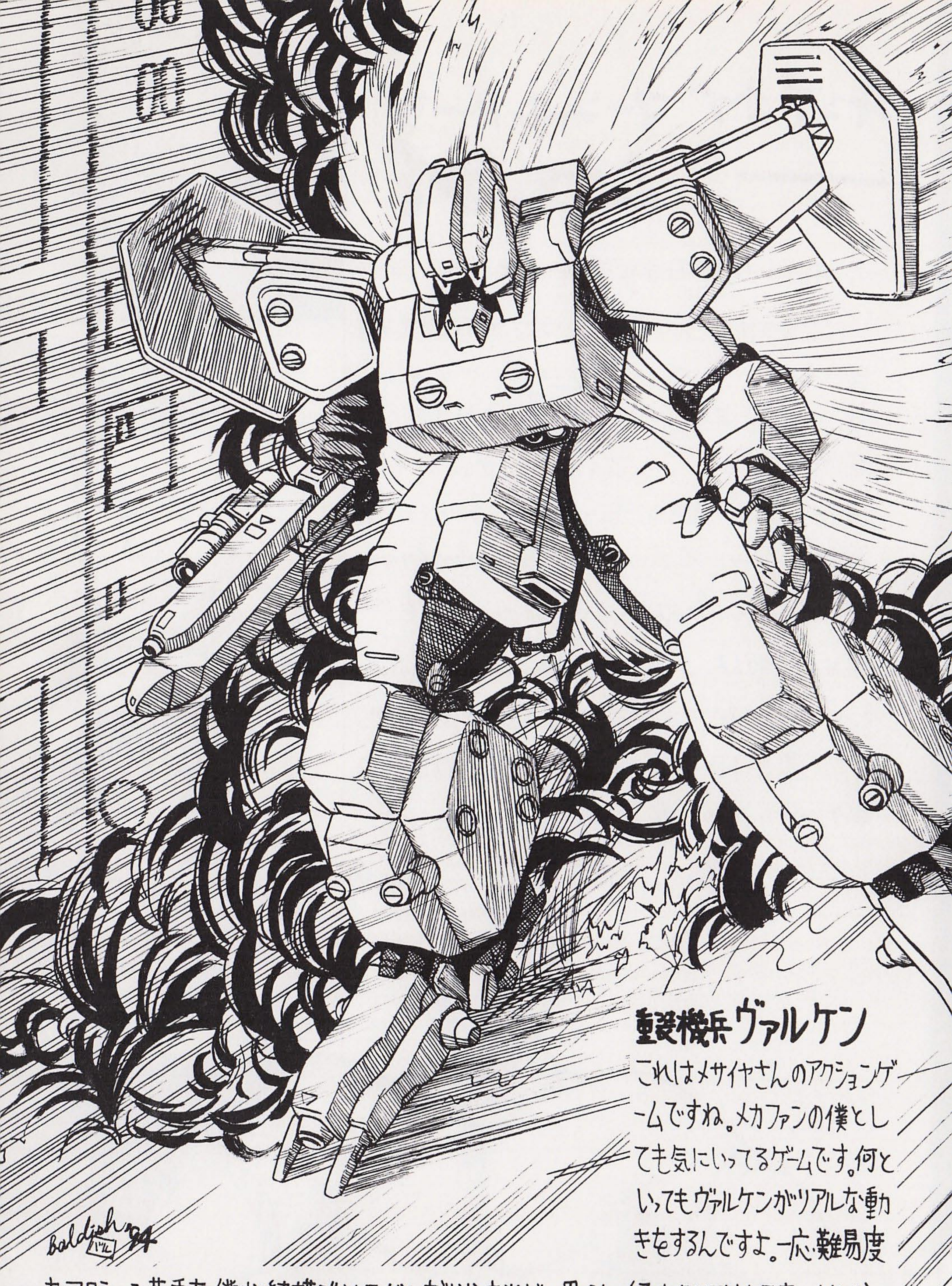
キング オブ マーシャルアーツ
―― ムエタイ

サムチャイ…なんて甘美な響きだろうか、サムチャイ…この言葉だけで、笑みがもれてしまう。さすが微笑みの国タイランド。そのタイの国技・ムエタイ使いがサムチャイ。貧しいその国で弟たちのために闘う…あの悪人面から想像も出来ない。こんな話を聞いたことがある――

本当に強い人は、普段は優しいものだと。まさにその言葉が似合う男。さてゲームの話、格ゲーの中でムエタイ使いは掃いて捨てるほどいるが、サムチャイを使ったら、他は使えませんよ、飛び道具以外は、本当にムエタイしてる。首相撲からのティーソク、ティーカウ（タイ語でひじとひざ）ひざで顔をけるのはサムチャイだけ、他は、くずれたキックボクシングか?! ゲーム性よりも、このキャラクターのマニアックさがいい。格闘技ファンは納得。







重装機兵ヴァルケン

これはメサイヤさんのアクションゲームですね。メカファンの僕としても気にいってるゲームです。何といってもヴァルケンがリアルな動きをするんですよ。一応・難易度もアクション苦手な僕が結構進めるくらいだから適当だと思うし。(でもクリアはしてないけど)

CHILDHOOD'S MEMORIES OF 怒号層圏

—夢獣吼妖—

あれは私が小学生の頃，伯母の家に遊びに行った時の事だ．イトコに連れられて，ゲーセンに行ったのだが……私はそこでSNKの"怒号層圏"に出会ったのだ！



前作"怒"の世界観が一変して，異次元空間が戦場となる，恐しいゲームであった．前作もかなりの衝撃だったが，このゲームは見た瞬間，石になってしまうかの様なショックを受けた．自分が小学生だったので，そう感じたのかもしれないが自分はオカルト映画を見ているのかと目を疑った．そしてプレイ，手が震えてレバーからはずれそうになる．プレイキャラのショット，爆炎が画面上を踊り狂うおよそ前作とはかけ離れた世界に幼い私は完全に打ちのめされた．その晩，夢にまで見てしまった．それ程強烈だったのだ．

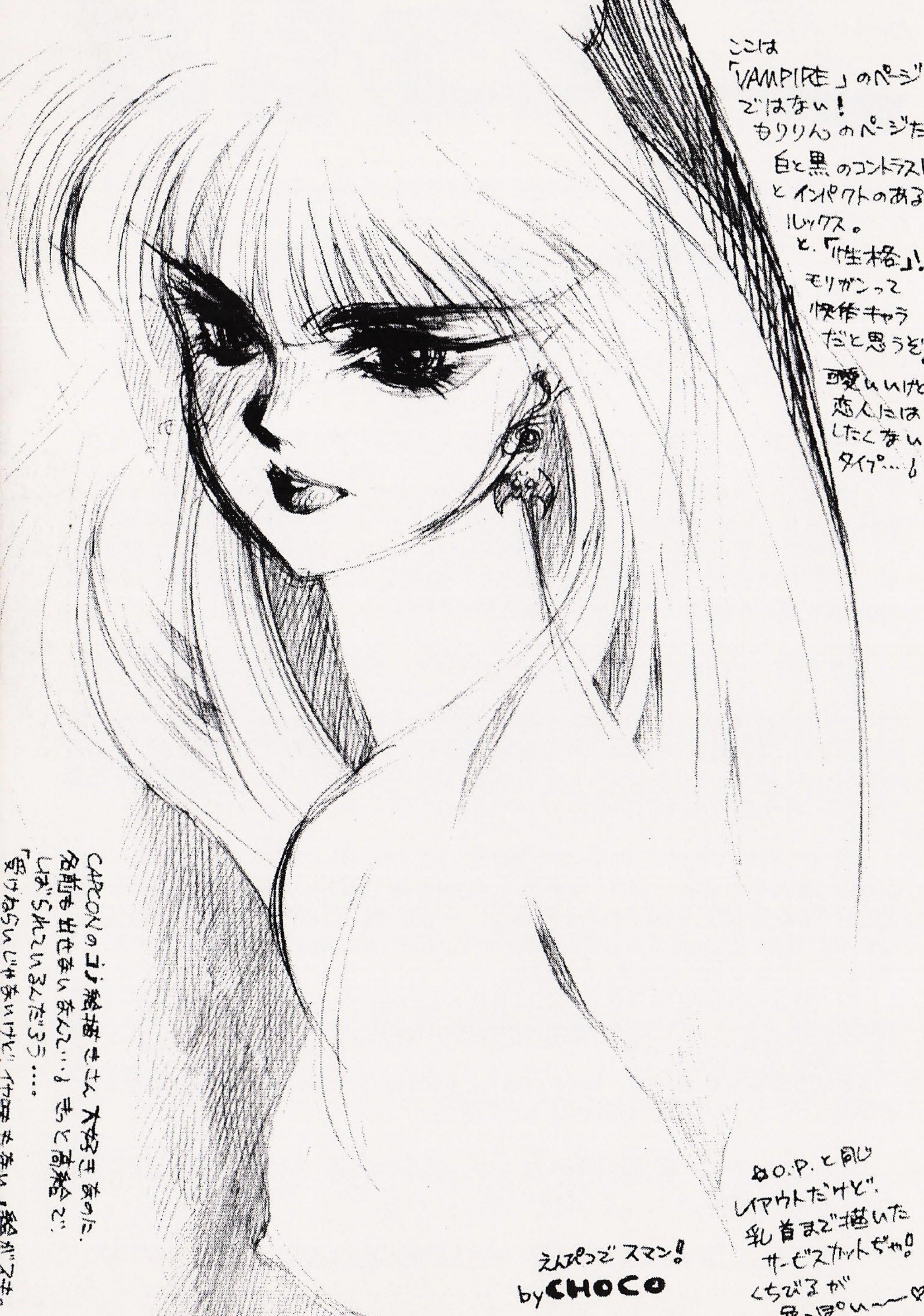
それからというもの，伯母の家に行くたびに，百円玉を握りしめてそのゲーセンに通った．小学生にとって一日何百円も使うのは，相当な罪悪感もを伴ったが，怒号層圏はその感情をも闇に滅、する程の魔力を秘めていたのだ おかげで，出費は分かるだけでも数千円に及ぶであろう．親にも叱られた思いがある．しかし，プレイをやめはしなかった．すでに怒号層圏の世界にひきずり込まれていたのだ，

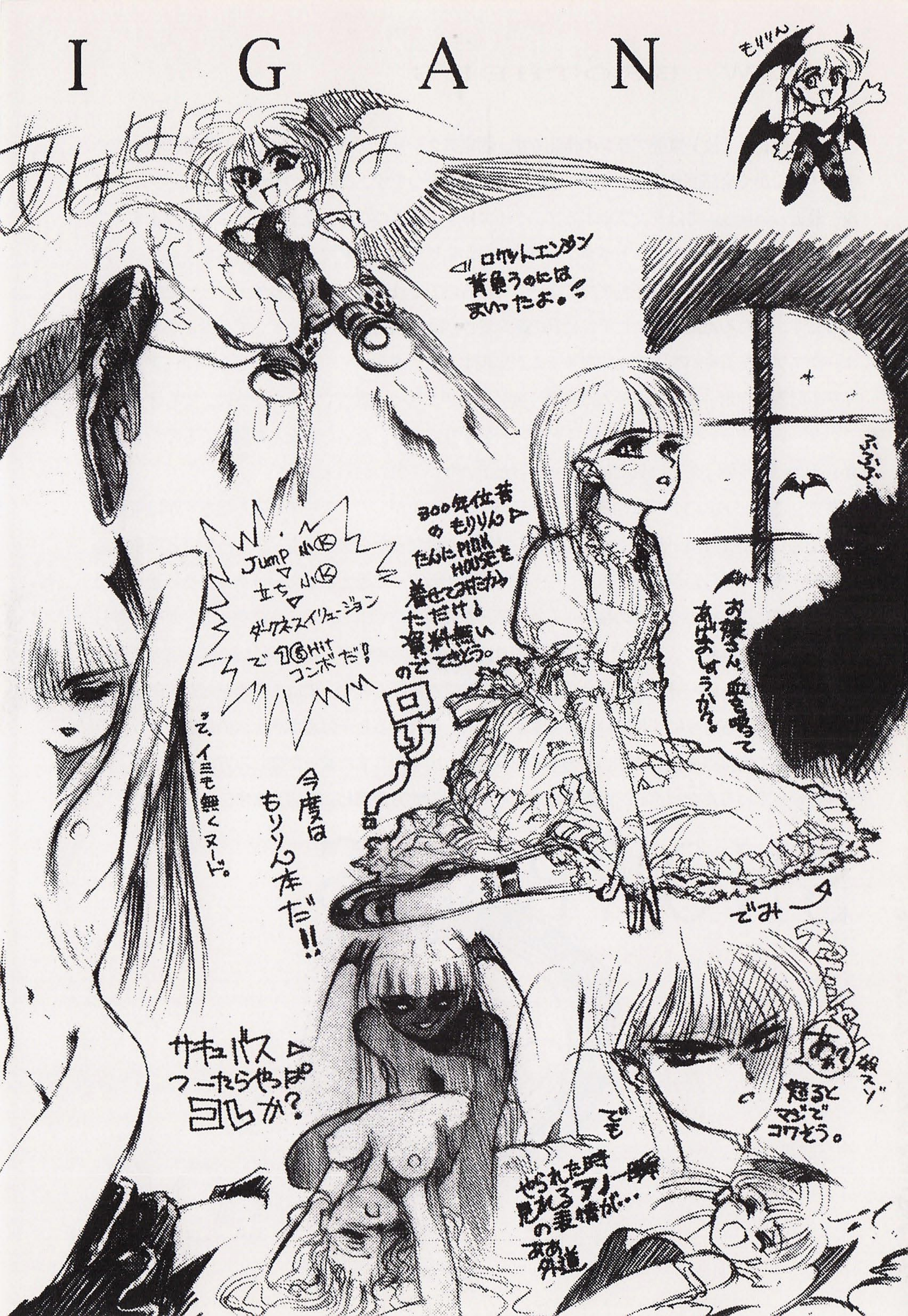
改めて考えてみると，このゲームの魅力は，おどろおどろしいグラフィックのみならず，主人公達の操作性の良さ，ドハデな武器，度胆を抜く敵キャラ（上図参照），当時では高レベルの完成度を誇っていたと思う．一種，私には強力すぎるドラッグの様でもあった，相当昔の事である故に，忘れてしまった所もあるが，当時はすべてが美しく，そして恐しく見えていた．
しかし，意外に決別の日は早かった．何ヶ月かぶりにそのゲーセンへ行くと，そこにはすでに建物は無かった．私は目に涙をため，伯母の家に戻った．それ以来，このゲームに会う事はなかったのだ…
そして，大学生となった今も，ふと，このゲームを思い出す．考えれば小学校時代に一番金をつぎ込んだゲームだったのではないだろうかと思う．

今，ラルフとクラークは，格斗キャラとしてゲームセンターに居る．私がもっとも絶望した形でSNKは過去の遺産をいとも簡単に消費してしまった．悲しい事である．

もう銃火器を手に戦場を駆け抜ける彼達の姿を見る事は出来無いのだろうか．

M O R R

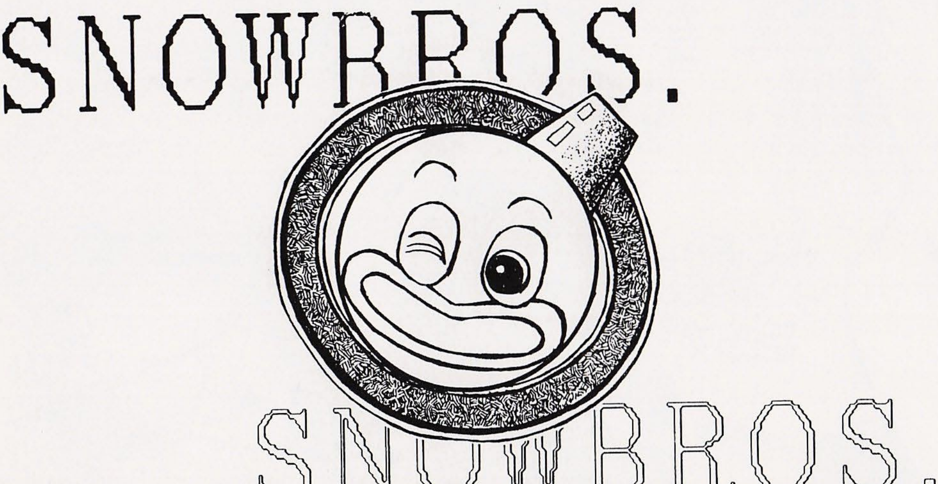

ここは
「VAMPIRE」のページ
ではない!
もりりんのページだ!
白と黒のコントラスト
とインパクトのある
ルックス。
と、「性格」!
モリガンって
快作キャラ
だと思うぞ。
可愛いけど!
恋人にはしたくない
タイプ…!
CAPCOMのゴノ絵描きさん 大好きなのに.
名前も出せないなんて…! もっと高給で!
しばられているんだろう….
☆O.P.と同じ
レイアウトだけど.
乳首まで描いた
サービスカットぢゃ!
くちびるが
色っぽい~~♡
えんぴつでスマン!
by CHOCO


I G A N
もりりん。
◁ロケットエンジン
背負うのにはまいったよ。
300年位昔のもりりん▷
たんにPINK HOUSEを着せてみたかっただけ。
資料無いのでてきとう。
ロリ
Jump 小K
▽
立ち 小K
▽
ダークネスイリュージョン
で16Hit
コンボだ!
ふふふ…
お嬢さん、血を吸ってあげましょうか。
で、イミも無くヌード。
今度はもりりん本だ!!
でみ→
サキュバス▷
つーたらやっぱヨルか?
怒るとマジでコワそう。
でも
やられた時見れるアノ一瞬の表情が…
ああ外道

SNOW BROTHER'S

もう今は亡き（泣）東亜プランの作品です。固定アクションゲーではもうかなり定番になっている、「とにかく全部倒せば面クリアー」ってタイプのやつです。このテのやつは古くはバブルボブル、最近（かどうかしらんが）ではタンブルポップ、ダイエットＧＯＧＯなど、探すとけっこうあります。で、このゲームの場合はショットボタンを押すと手からビーム（雪ダマショット、と言うらしい）みたいなのが出て当たると敵が雪ダマになってくれるのでそれを蹴って敵を殺す・・・ってな感じになります。もちろん蹴った時にそれに別の敵を巻き込めば高得点になります。で、敵を巻き込むとボーナスアイテムやパワーアップアイテムが出現するんですが・・・それがなぜかパワーアップアイテムは薬瓶、ボーナスアイテムは寿司（笑）。なぜ！？って感じですよホントに。でもオイラはこのゲームのそういうワケの分からんところが好きなんです。だいたいなんで闘ってるのかすらわからんのにそういうことは気にしてちゃいけねえよな。（おいおい💧）

さて、このゲームのゲーム性っていうか難易度なんですが・・・そこのところはさすがは東亜、ってな感じでかなり奥が深いです。始めの方は進むだけだったらタコでも・・・ってほど簡単なんですが、後半にさしかかると「ああ、やっぱり東亜だわ」って思えるくらいメチャクチャ難しくなります。特に２つめの小ボスの後からもう上下と左右から炎で狙われるようになって、かなり苦しい戦いを強いられます。それと、ある程度やり込むと分るんですが、前半戦には必ずと言って良いほど「ここで蹴れば一発で全員倒せる」って言う位置があるんです。要は１匹めを転がす道筋に敵を全部持ってくるようにすればいいんですが・・・。それやると一万点ボーナスの福袋がバラバラと降ってきて高得点を狙えます。そのポイントを探し出すのもまた違った楽しみ方の一つです。はっきりいっていろんなパターンがあるので、そっちを探す方が楽しいと言えます。

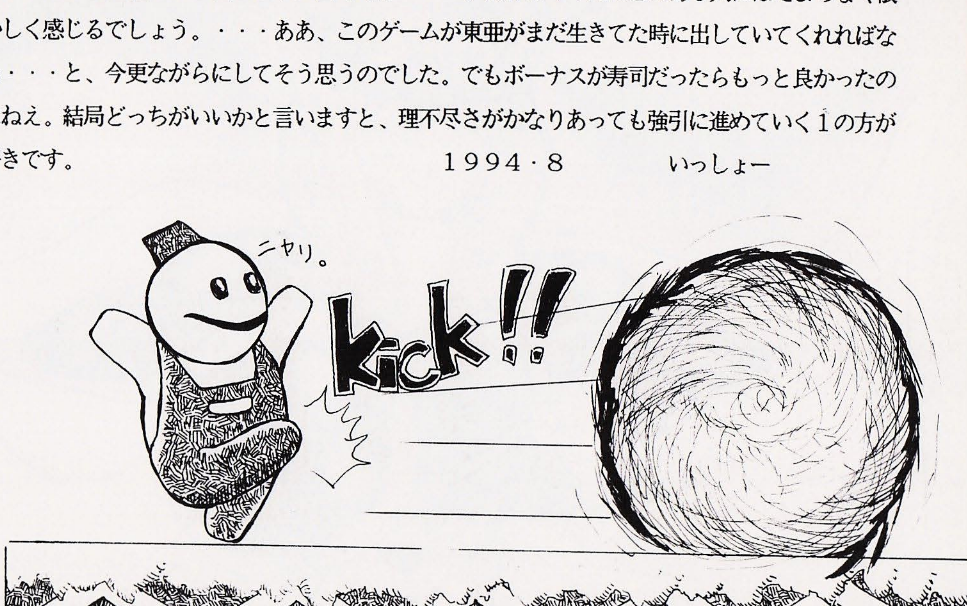


話は変わりますが、私がこのゲームをやりつづけた所っていうのは、今はもうつぶれちゃったけど、とある駄菓子屋ゲーセン、いわゆる「駄ゲー」って呼ばれてる所です。ああいう所ってあまりゲームの入れ替えがないからずっと生き残ってたんです。今思えばあそこに行ったら必ずこれをやってたような・・・しかも当時は５０円で２回できたから５０円で１時間くらいかける事ができました。今、これだけネバれるゲームって他に無いんじゃなかろうか・・・。

実はその駄菓子屋にあった基盤は今、自分の所にあります。盗んだとかそういうのじゃなくって（当り前だ）そこの駄ゲーが廃業になった時にゆずってもらったのです。やっぱりやり込んだゲームの基盤ってのはどうしても自分で持っていたい物だと思いませんか？・・・と、まあそれはともかく当時の自分の最高得点は１１０万ちょいだったのに、ついこの間やってみたら９０万すら行きませんでした。やっぱりほうっておくとゲームの腕って落ちるんですねえ・・・

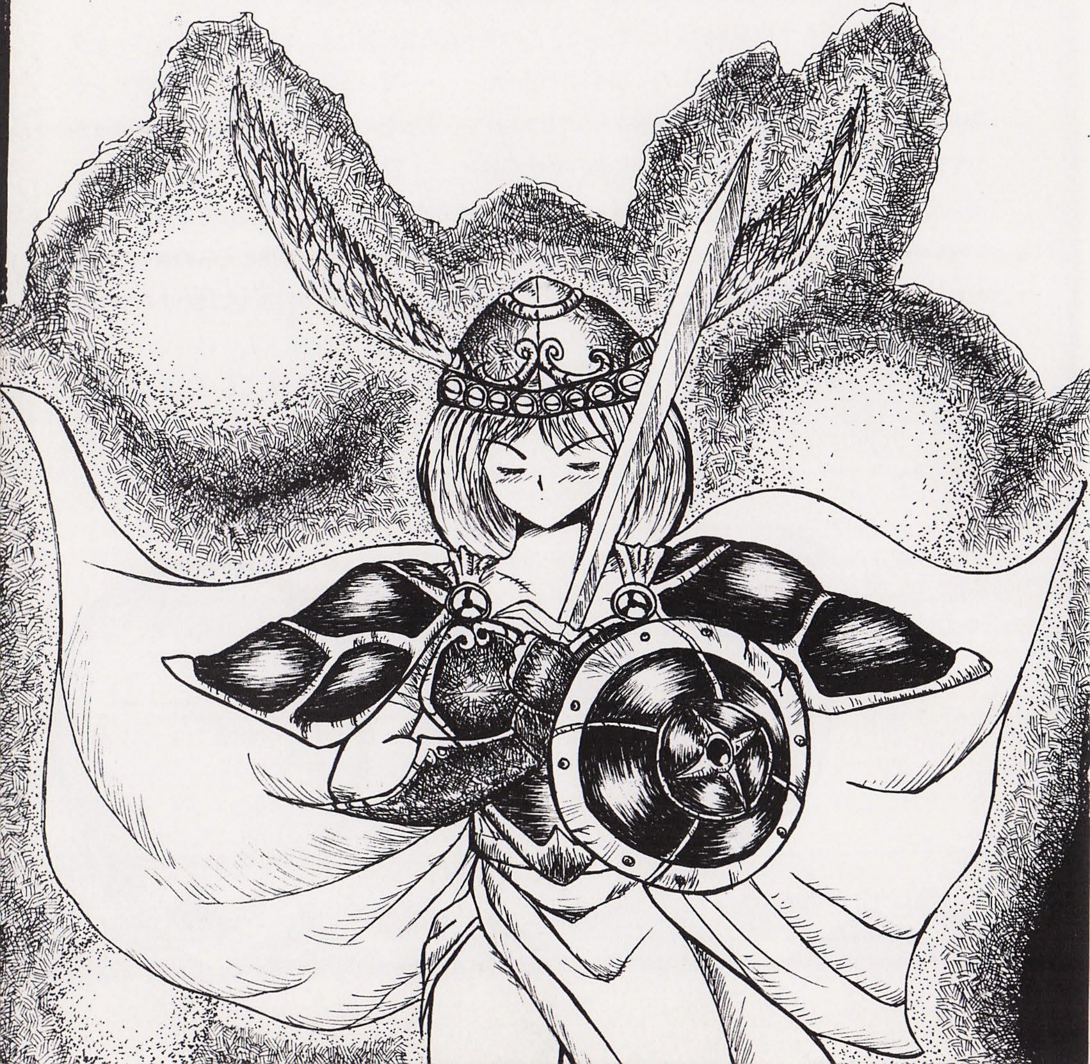
この前、新作として東亜が出すはずだった、このゲームの２に当たる「お天気パラダイス」がゲーセンにあったのでやってきました。出すはずだった・・・っていうのは、途中まで東亜プランが開発してたけど、御存知のとおり東亜プランはつぶれてしまったんで残りの部分を他の会社にまかせて出したわけです。詳しいことはよく知りませんが・・・。確かHANAFARMとかいう会社から出てました。今度はちゃんとサブストーリーも画面に出て主人公も４タイプから選べるなど、いろいろ凝っていますが、やっていくと所々に前作と同じようなステージが出てくるのがなんか嬉しいです。福袋なんかも同じように出せたし・・・。前作をやったことのある人にはたまらなく懐かしく感じるでしょう。・・・ああ、このゲームが東亜がまだ生きてた時に出していてくれればなあ・・・と、今更ながらにしてそう思うのでした。でもボーナスが寿司だったらもっと良かったのにねえ。結局どっちがいいかと言いますと、理不尽さがかなりあっても強引に進めていく１の方が好きです。

１９９４・８　　いっしょー



皆さんは「これだ！」っていう思い出のゲームがあるでしょうか？。私にとってこの「ワルキューレの伝説」はその中の一つに当たります。私がこのゲームと出会ったのは今から約５年前、とある駄菓子屋のことでした。今でも通用するかもしれない綺麗なグラフィック、コミカルで可愛い三頭身キャラ、軽快なＢＧＭ、そして高いゲーム性などなど、このゲームは当時の私にとっては余りにも衝撃的だったのです。総てが好きでした。当時の私は今と違ってお金の制約があったため、今みたいにバンバンコインを投入することが出来ませんでしたが、それでも財布のなかの金を振り絞って（ある時は財布の中が空になるまで）やってたものでした。

そうですねえ・・・私がこのゲームが気に入ったのはもしかしたらこれ以前にワルキューレを知ってたからではないでしょうか？言うまでもないかも知れませんがファ



ミコン版のアクションＲＰＧの「ワルキューレの冒険」です。これ、攻略本を買ってまでしてクリアしたんですけど・・・いつごろやったのかはもう忘れたけど、たぶんこれが私が初めて解いたＲＰＧです（ドラクエとか真面目にやったことないです）。自分の血液型と星座でやったら体力バカになっちゃって魔法がほとんど使えなくって苦労しまくってました。木とか山とかを斧で切り崩して突き進んでいくことに生き甲斐を感じてたので斧は必須アイテムでした（笑）

話をもとに戻しますが、まあそんなわけで「ワルキューレの伝説」には以前の「～冒険」のキャラがみんな出てきます。ザコのコアクマンから名前すら知らなかった敵やボスのゾーナまで。総出演です。しかもただの店員だったサンドラは２Ｐ使用キャラにまで昇格、さらに家族つきが判明で大出世(笑)。ファミコンと比べると当たり前と言われればそうなんですが、全部のキャラがグレードアップされてそこにいたのです。ここまでされて私が懐かしさに駆られないわけがあるでしょうか。はじめてこれ見たとき、しばらく動けないくらいでした。

このゲームする時はどっちかって言うとワルキューレよりもサンドラ使ってた方が多かったような気がします。ゲーム中、オプションみたいにちびっこい分身がくっついて攻撃しますよね。あれが好きでした。小さいのに良く出来てると思うんですよ。ちゃんと細かく動いてくれるしね。でも、あれからずいぶんやったけどそんなにはうまくはなりませんでした。今やってもたぶんあの頃と同じはずです。

それにしても・・・あんだけヒットしたゲームなのに未だに続編が出ていないっていうのがすごいです。このゲームの続編希望してる人ってけっこういるんじゃないですか？今やちょっと人気が出たくらいですぐ続編が作られるっていうのが当たり前のようになってますが・・・このゲームはちょっとどころの人気ではなかったはずです。それでも出ないっていう事は続編を作る余地のない、それだけ完成度の高いゲームだったって事でしょうね。最近、旧作の復活（インベーダーとか色々）の方も盛んなようですが、この波にナムコも乗って出してくれたらなあ・・・と、ひそかに切に願っているんですけど・・・無理ですかね、やっぱり・・・。続き出して欲しいって思い続けてもう５年もたってますものね・・・。でも今は出なくともそのうちいつか出してくれることを私はまだ希望しています。

１９９４・秋

いっしょー



魔界村外伝

魔界村外伝とでかでかと書いても分かんねーかも知れないな．要は．あのレッドアリーマーなんだよな．私が初めてゲームボーイを入手した時．友人がおまけにつけてくれたヤツで．ゲームボーイでやったゲームの中で．一番最初なのだ．それで印象深かったのかもしれないが．こいつはおもしろい．アクションロールプレイングで．パスワードを入力する事により続きが出来るのである．主人公．レッドアリーマーのアクションでも．他のゲームと一線を画しているのは．そう"ヘルクライム"だ。壁にひっついて．ジャンプ．またひっついて．ジャンプ．このくり返しでどんどん移動するのだ．これでかなり行動範囲が広がり．画面上を探索する楽しみが非常にアップするので．意外な所に道を見つけた時など．特にうれしいのである。あとホバリングもね．(一定時間空を飛べる)

ただ．このゲームは難易度が高く（魔界村シリーズは皆そうだよねぇ…）友人はセーブ．というかパスワードが出る所まで行けないとなげいていた．(いわゆる一面クリア？）確かに憶えゲームではあるが．やり込めば絶体道は開ける．一度プレイしてみただけでは分からないのだ．



ゲーム・ミュージックの方はと言うと．やはり魔界村らしく．気味悪いクラシックである．(CDのライナーノートにも書いてある）そして．CDの曲は．ゲームボーイの曲の．なんとフルアレンジである．これは聴けるぞ!! ただ．好き嫌いが分かれると思うけどね．私は．もちろん大好きである．特に．2曲目の"郷愁ーノルスタジーー"がお気に入りである．全体の印象としては．よくまとまっていると思う．あと．最初ドロドロなイメージで．サビが何か聴かせるというか．ノリが良くなるという曲がケッコー多い。一貫したテーマが根定にあるという感じかな。"エピローグ"はポップと言うか．なにかパレードソングの様だ．"おやっ"という気持ちで入り．"おおー"という後感で終りましたね．ワタシは．

このCD．単体で聴いてみてもかなりいい出来だけど．一度ゲームをやって．終わらせてから．ミュージックライブラリー的に聴く方が楽しめると思う．クリアするのは何々しんどいゲームだけどね．

しかし．ゲームボーイの曲をフルアレンジするなんて．カプコンアルフ・ライラ・ワ・ライラさんも魔界村には特に思い入れがあるんだろうな．ついでにオリジナルの方も入れといとけば良かった様に思う

このゲーム．本体もミュージックもかなりレベルは高いと私は考える．ちょっと古いゲーム．(マイナーメジャー)だけど．オススメである．どうぞおためしあれ．

スーパーファミコンのデモンズブレイゾンはどうなるかな…楽しみだ．



FELICIAの朝まで、マタタビ!

第666回▷薬づけの両眼(まなこ)に
朝日は映るのか!?



▷モリガン人気に押されがちなフェリシア
その理由を、街の人に聞いてみました。

1▷色が黒い	6▷下品
2▷筋肉質	7▷手がでかい
3▷露出度が高い	8▷猫が嫌い
4▷ねらいすぎ	9▷しょっぱい
5▷弱い	10▷まずそう

などでした。No.9・10は、もはや人間としてなにか間違っていますので、とりあえず無視しておきます。しかし、ここまで言われたらフェリシアがあまりにも可哀そう!
そこで!!

そんなフェリシアを保護してみたい!

すでに、ある地方では白い猫が激減するという事件が多発しており、我々調査団は、先を越されまいと鼻息も荒く事務所を飛び出した所、団員の1人がオート三輪にはねられ即死、殉職である。

尊い犠牲をはらったのち、本格的な調査に乗り出したが一向に手がかりは、つかめなかった。そこで我々は不本意ながら罠をはることにした。しかも世界の化学の結晶である電磁ネットワイヤー《ダミー付き》を使った捕獲作戦である。・・・だが、この大がかりな設備をもってしても、フェリシアを捕えることはできなかった!

人間の英知を結集した策までもが破られ、途方にくれる団員達・・・しかし、猫嵐（ねこじゃらし）団長は1人、穏やかな笑みを浮かべていた。これで良かったのだ、とでも言うかのように・・・そして静かに言ったのでした、『さあ、帰ろう…』と、すでに沈みつつある夕日のなか団員たちの制服であるチェゴリの絹ずれの音だけがいつまでも、いつまでも響いていくのでした・・・。



化学兵器もまるで通用せず途方にくれる団員たち・・・。

◎次回、フェリシア、三味線屋で大暴れにキックオフ!!

実を言わなくても
あまり人気のない猫娘
フェリシア、やっぱり他のキャラの
個性の中であまり目立たないのだろうか
とにかく、1回は使ってみてほしい！
リーチが短いけどパンチ技を主に使うと楽しい…かな？

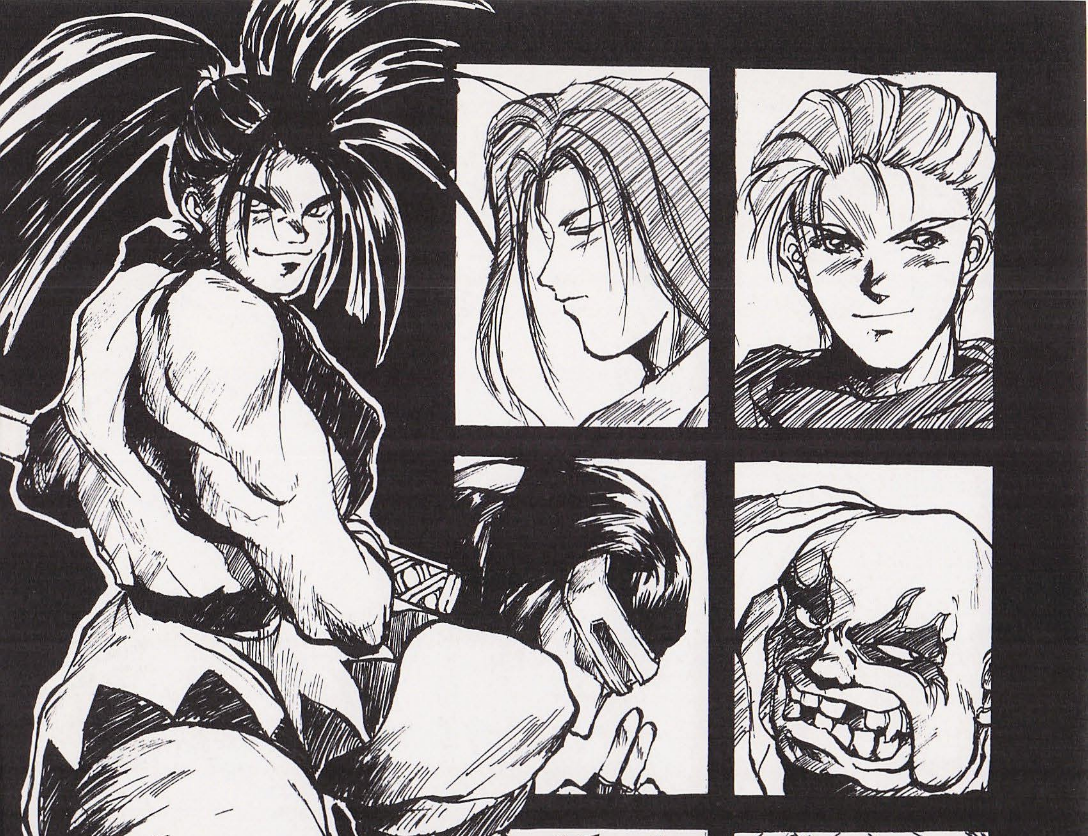
そろそろ、ゲームのことについて書かないと
編集の方々に怒られそうなので、（もう手遅れかも…）
ヴァンパイヤについて書きます。最初にこのゲームを
見て思ったことが、アメコミっぽい
ということでした。全体の動きや、
やられ方などは、まさに！と
いう感じです。でもこの動きは、
人によってかなり好き
嫌いが激しい
だろうなぁ。
なおぼくは
好きです。
（左下へ
続く）



現に、嫌いな人
の数は、知っているだけでも
両手両足の指の数では、
足りません。
あと、このゲームの特長
に、どのキャラを使っても
強さが平均している
ことだと思います。
（オルバスは、ちょっと
違うかもしれないけど…）
GMはかなり良い
ほうだと思います。

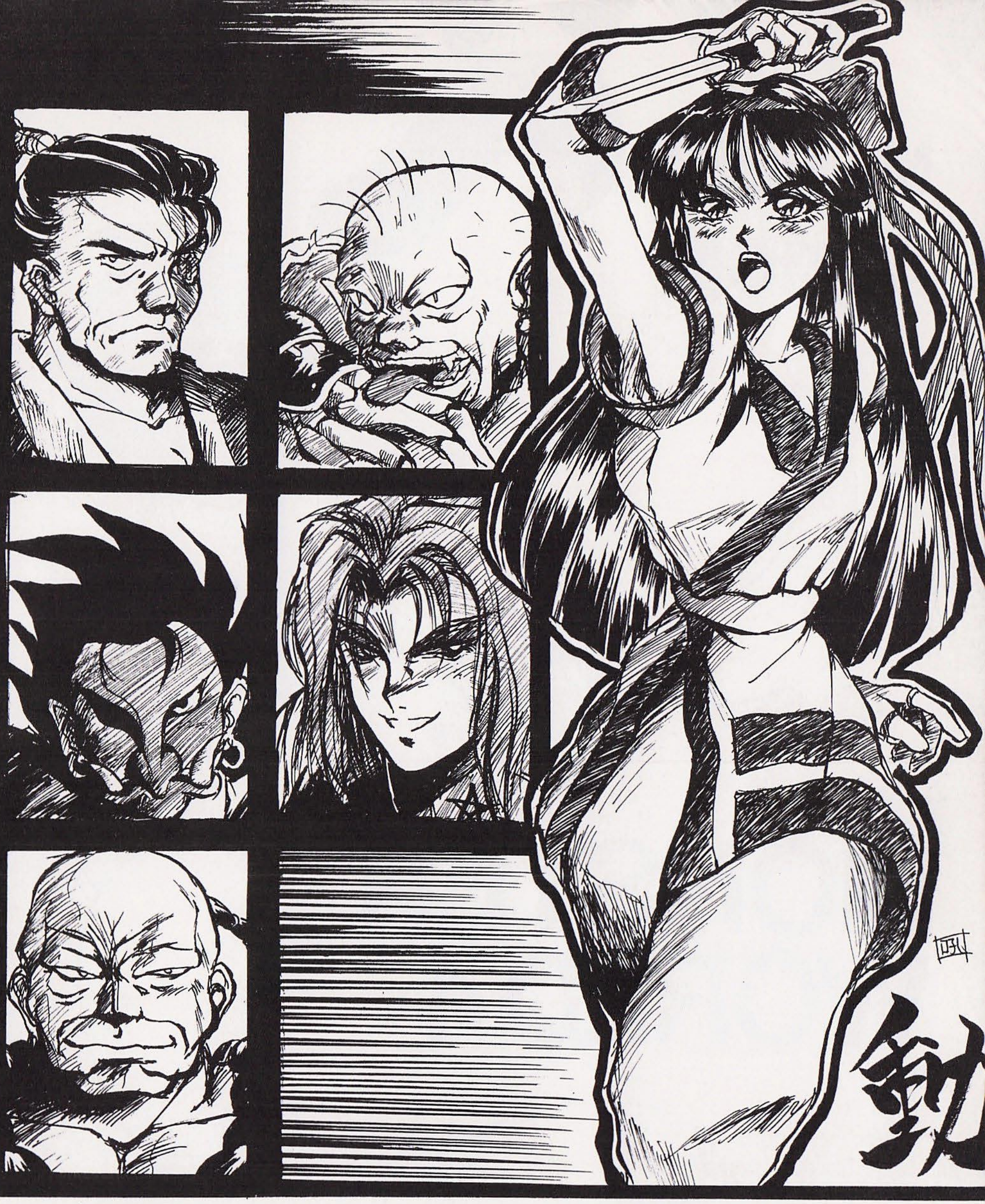
でも乱入時の音は
ちょっとびっくり
するぞ。心臓に
悪いよありゃ。

フェリシアの
痛くなさそうなパンチ技の
中でも特に痛くなさそうな
しゃがみ大パンチ！極端に
短いリーチ！飛び込みに弱い
上方判定の技！しかしこの技は
最後にこんな感じの
顔が見られるのだ！
えっうれしくない？残念。



始めの頃は餓狼SPへのつなぎだ、という声も上がっていたが、その餓狼SPを凌駕し、ゲーメスト大賞一位にまで駆け上がっていった、対戦格斗ゲーム"SAMURAI SPIRITS"今まで私はあまり格斗ゲームには手を出さなかった(ストIIなぞ全然やっとらん)が、コレには手を出さずには居られなかった。"侍"、"刀"の概念、キャラクター性の強さ、豪快な技(二ツ角羅刀、最高じゃ!!)、怒ゲージ等々‥、今までにない物が多く取り入れられ、我々を魅了してくれた。ゲームバランスに少々問題はあったけどな。

心理戦、間合いの見切りもあれば、強引にたたき伏せて、残りタイム70秒ぐらいで勝負を決めたり‥‥そうそう、私はナコルル程プッシュした女性キャラクターは無いな。受験生という立場も忘れてナコ狂いしてたのだ。(バカ者)私のお気に入りはやはりナコルル、そして十兵衛、あとタムタム、そんな所ですかのぉ。



しかし何だな．このゲーム．"侍魂と言いながら 侍らしいのは2～3人しかいないな．まあ色モノは好きだからいいけどね。ナコルルは忍者…とは違うよな。

ここん所．ハマりのゲームに出会わなかったが．久々にいいゲームにめぐり会えた．満足満足．うむ。

このゲームの為に．NEOGEO買おうか迷っていたが．BFSの伏見さん家でNEOGEOやって（ゲームは龍虎2だけどね）これが決定打となり．買ってしまった。しかし．．．．

何でN.G.CDが出るんじゃ!!

そーゆー事はもっと早く言ってくれ!! うおおお

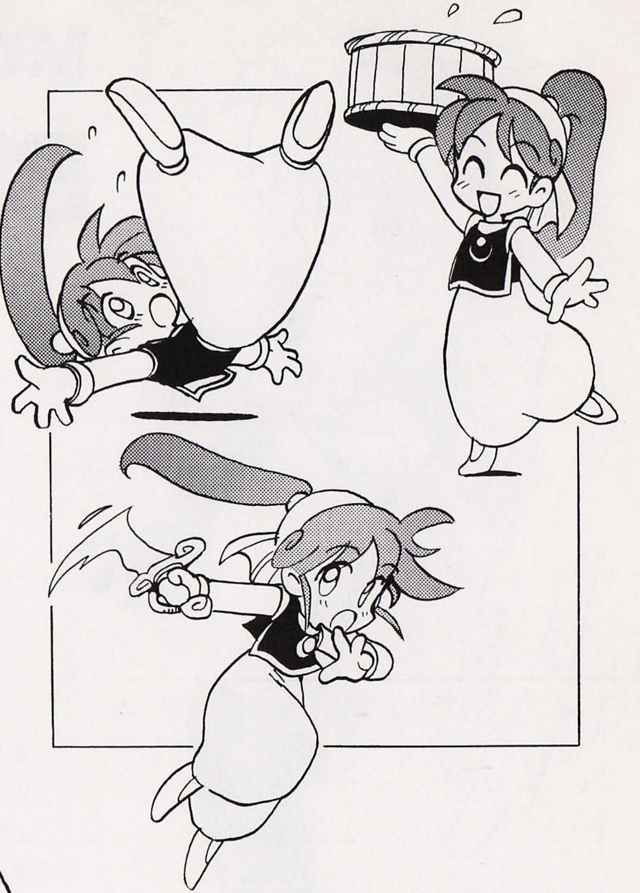
MY BEST ACTION

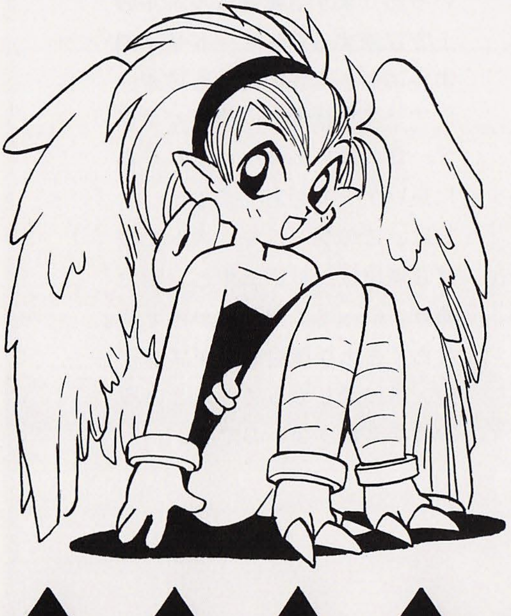
MONSTER WORLD 4



とにかくキャラクターがよく動く！動きの種類が多い！。走り回らせているだけで楽しいのです。
プレイヤーの操作へのリアクションが的確に返ってくる事で、終始無言の自キャラにもハンパでない感情移入ができるのです。

アクションゲームとして高い評価を得ていたシリーズの直系でありながら、主人公を女の子にして前作までの魔法システムも廃止、世界観も一新していながら、シリーズで培ってきたゲーム性はしっかり昇華させた、文句なく最高傑作でありましょう。





トラップや仕掛もステージごとに練られていて、反射神経以外にもちょっとしたパズルや頭の体操みたいな面もあって飽きさせません。
MWシリーズはこれでおしまいだそうですが、またこういう良質なゲームを作ってほしいものです。

絵と文：かねこしんや

MY BEST RPG

BREATH OF FIRE



ＲＰＧの面白さというのもいろいろあります。明確なルールの上で冒険するウィザードリィのようにゲーム性の高いものや、シナリオ重視のものやキャラクター性の高いものなどそれぞれに良いゲームがあります。
では、このゲームをベストに挙げた理由はといいますと、実に簡単。やってて楽しいからです。あたりまえな理由ですがプレイ中、常に楽しめるゲームというのは非常に少ないのです。

たとえばプレイ時間の多くを占める戦闘。ともすれば単調な繰り返し作業になりがちなこの行為も、敵味方キャラそれぞれの豊富なアニメパターン、俯瞰による戦闘の臨場感。そしてなにより、シナリオ上の戦闘の必然性がその都度はっきりしていることで、熱い戦闘にはまれるのです。
（バランスも絶妙。）

「ブレスオブファイア」はそういったプレイヤーへの配慮の行き届いた、楽しませること、エンターテイメントに徹した秀逸なゲームだと思います。

今年の年末には続編も出るそうなので、まだ１作目をやってない人もこの機会にプレイしてみてはいかがでしょう。

絵と文：かねこしんや



玉置望の

実はゲームはそんなに好きじゃないんだ（ヘタだから）

VOL.1



いや一実にナゲヤリなタイトルだなあ。

そんな私が燃えたゲームといえば、HUMANの「スーパーフォーメーションサッカー」(SFC)である。スター選手の能力がズバ抜けて高く設定してあり、私は「マラドナ」を使って、憎き西ドイツ相手に6人抜きゴールとか決めてよく悦に入っていたものだ。

リアルさには欠けるかもしれぬが、そういった爽快感がウリのゲームだった



このゲームの最大の魅力は2P対戦にあるのだが、操作法が複雑でマスターしにくく、対戦相手がいないのが難点だ。持ってるヤツとしかできねーもんな。ほんと慣れれば自由自在のボールコントロールが可能になるのだが…　やっぱボールとトモダチにならなければ!!　みんなやれ〜〜〜。

★でも今やってみると超遅い!!　やはり「Jリーグエキサイトステージ」やったあとではできん…。ちなみに今、シリーズ最新作の「94'ワールドカップエディション」が出ているが、これは超買い。このゲームしかやっていない。ハマりまくっている。



全然古いゲームではないが、まあお約束っ
つーことで‥ヴァンパイアです
私は対戦格闘物は一切やらない
(≒できない)人間だが、この
キャラクターにはキましたよ。
う～ん カプコンさんたら
あざといんだからあ～ん♡
モリガンのコスチューム
なんて激しく動いたら
ぽろんとこぼれて
しまいそうだぞ♡
しかもTフロント
だし‥‥
お手入れ大変
そーね(鬼畜)
やん
ぽろん
VAMPIRE
MORRIGAN
&
FELICIA



デミトリ・マキシモフ

・常に肉体からオーラを放っている陽気なルーマニア人青年。

★威風堂々、まさに正統派のピカレスク・ヒーローである。ダッシュのアクションが超カッコイイ！

「アニキー」と叫んで抱きつきたくなるよーな肉体も素晴しい





それにしてもすごい筋肉…

© ゆでたまご

アトランチスの謎

一般的にはクソゲーと認識されているようだが(笑)このゲームの素晴しい所はなんといってもBGM！特にメインテーマは超佳曲！
たーたったかたったー♪
たったーらーらたらららったーっ
自転車に乗りながら口ずさめばもうノリノリでジョイフルなサイクリングが楽しめること♪
↘うけあり。

ゲンコー折れちった →
印刷には出ないかもしんないけど…

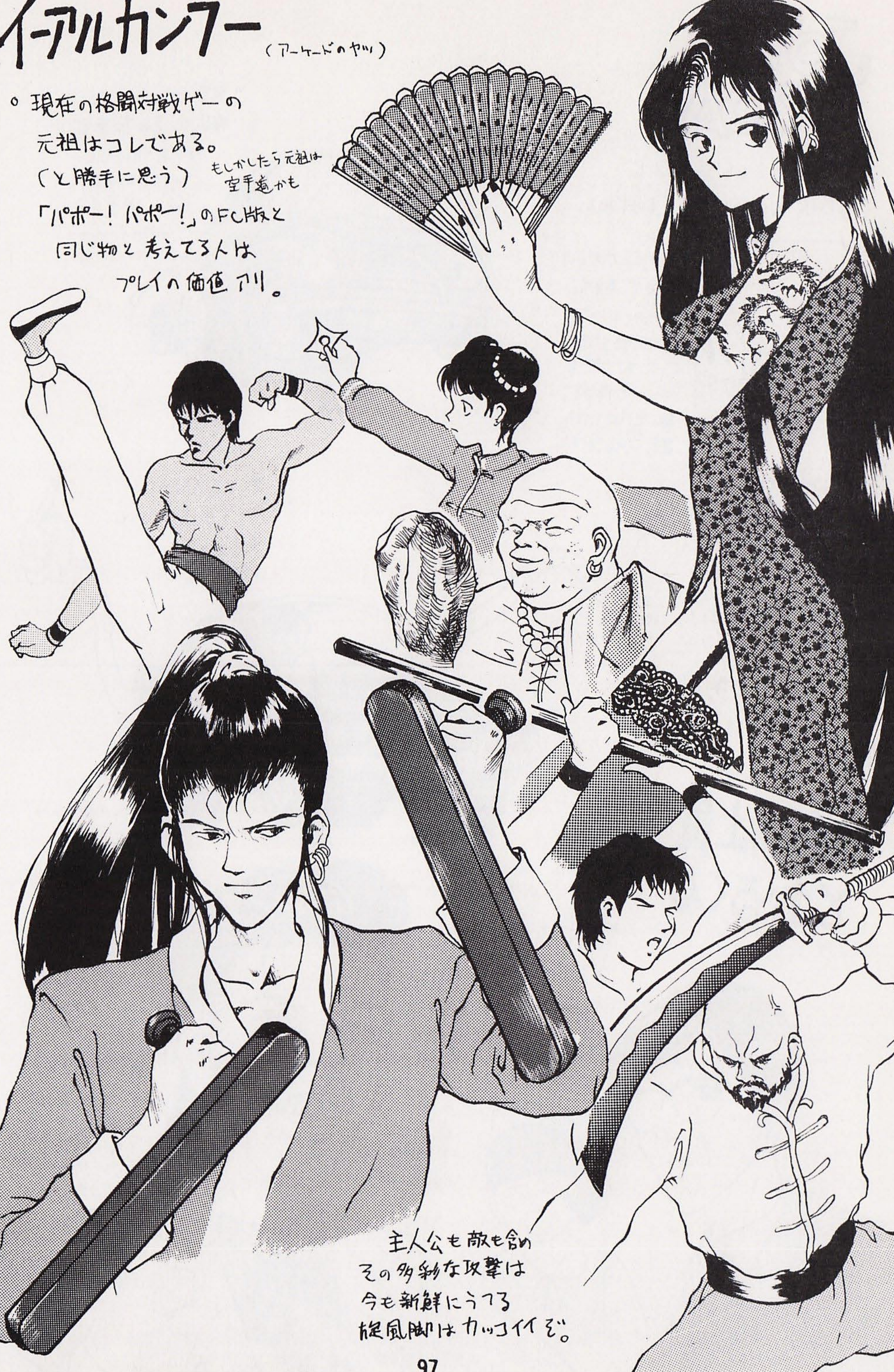
（イメージ図）
マイトで敵を爆殺するというのもスゴイ。



イーアルカンフー

(アーケードのヤツ)

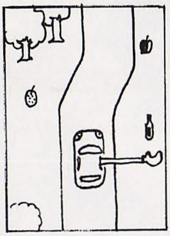
・現在の格闘対戦ゲーの
元祖はコレである。
(と勝手に思う) もしかしたら元祖は空手道かも
「パポー！パポー！」のFC版と
同じ物と考えてる人は
プレイの価値アリ。



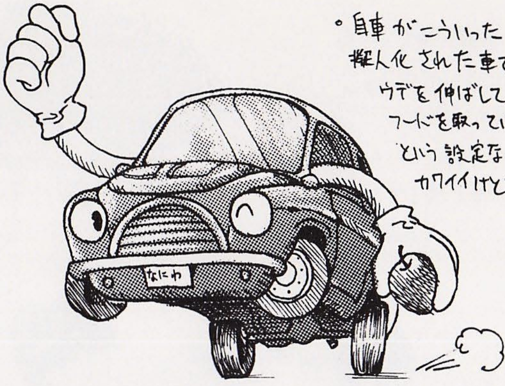
主人公も敵も含め
その多彩な攻撃は
今も新鮮にうつる
旋風脚はカッコイイぞ。

JOYFUL ROAD

その名のとおりジョイフルで
ロードなゲームである。(意味不明)



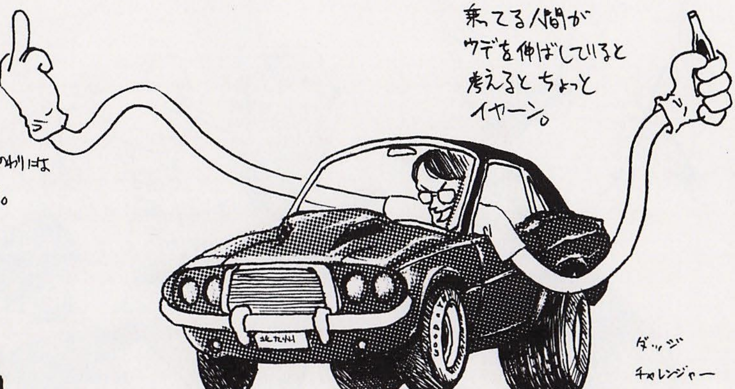
確かこんな感じの画面で、自車をコントロールしつつ道端に落ちてるフードをウデをにうーと伸ばして取っていくという異色ドライビングゲー。



・自車がこういった擬人化された車で、ウデを伸ばしてフードを取っていくという設定ならカワイイけど。

小学生当時、近所の駄菓子屋に置いてあり、下校の寄り道ついでによくプレイした(そのわりには細部を覚えていない…)。

ちなみに制作はSNK。



乗ってる人間がウデを伸ばしていると考えるとちょっとイヤーン。

ダッジ チャレンジャー

新入社員とおるくん

・いやー。このゲームはキテますな。超バカゲー。グラディウス前のコナミはイイ会社だった….(今もイイ会社だと思うけど)



悪山課長(ハゲだったかも…)

いかす彼女(名前忘れた)

我らが新入社員とおるくん似てる——(ウソ)

やはりコナミのギャグセンスは鋭い。(特に力押しの強引なギャグがイイ。)

・だいたい主人公のとおるくんは超スゴイ奴である。彼の目的とは勤務中に会社を抜け出して、テメェの女とドライブに行くことである。そのためなら同僚をケツでぶっとばし、上司に頭突きをかますことすら平気な男なのである。
かりあげ君や山岡士郎など彼にくらべれば小物である。
我々は彼のキ○○イ寸前の行動力にただただ敬服するのみである…



すごい頭突き

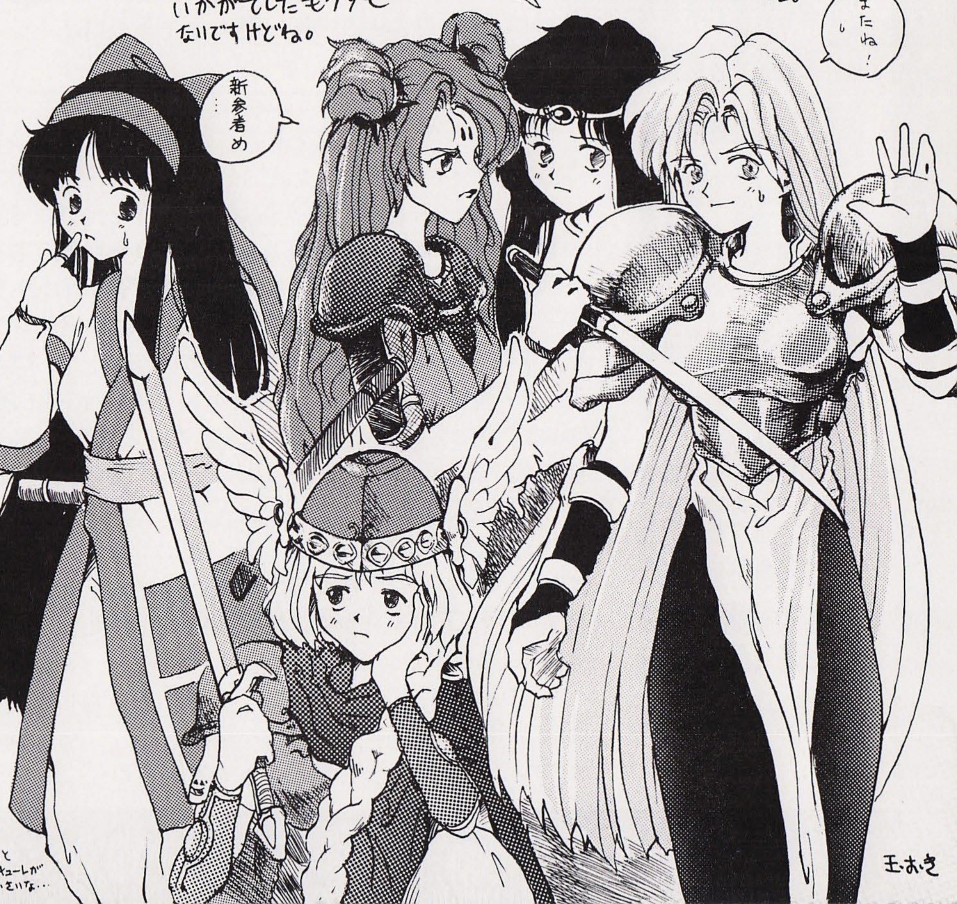
・彼はゲーム中、あまり手を使うことがない（ボール投げる時ぐらい）。ビンを割るにも頭突きである。
彼にはやはり手を使うという知恵がないのだろうか？



ホントにこんなフォーム人間技ではない。

・まあ以上で私のペエジを終わりますが、いかがでしたか？（ぬぅ～月並みなコメント）
→まあ色モノゲーを寄せ集めた自己満足な原稿でいかがでしたもクソもないですけどね。

最後に女の子キャラ集合。



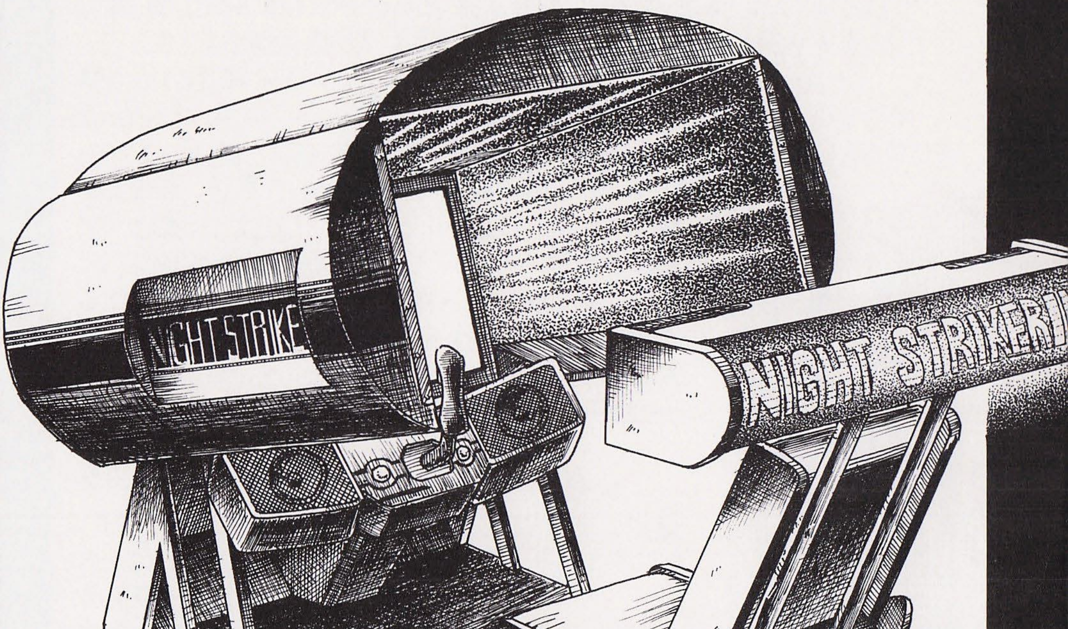
ちょっとワルキューレが小さいな…

玉おき

パワーアップも、残機なんてものも存在しない。パワーで押し切るなんて事が無いから、敵への対処法をある程度把握すれば先へ進むのは容易だし、残機なんて物も無いから復活なんてないし、パワーがダウンして苦しむ事も無い。必要なのはプレイヤーの操作のみ。連射しての「撃ちまくりプレイ」をマスターした後は一切弾を撃たずに進む「パシフィストプレイ」に興じる事もできるという、2段階のゲーム性。都会の夜に統一された世界観、疾走する自機、現れては過ぎ去る建物の数々、そして、それらに切ない程マッチしたサウンド！　ここに私のベストゲームとして紹介する作品、ナイトストライカーは、個人的な感情移入を入れようが入れまいが、私の「最高」の代名詞として、あるいは、私を馬鹿にしてくれる作品として、唯一無二のものである…。

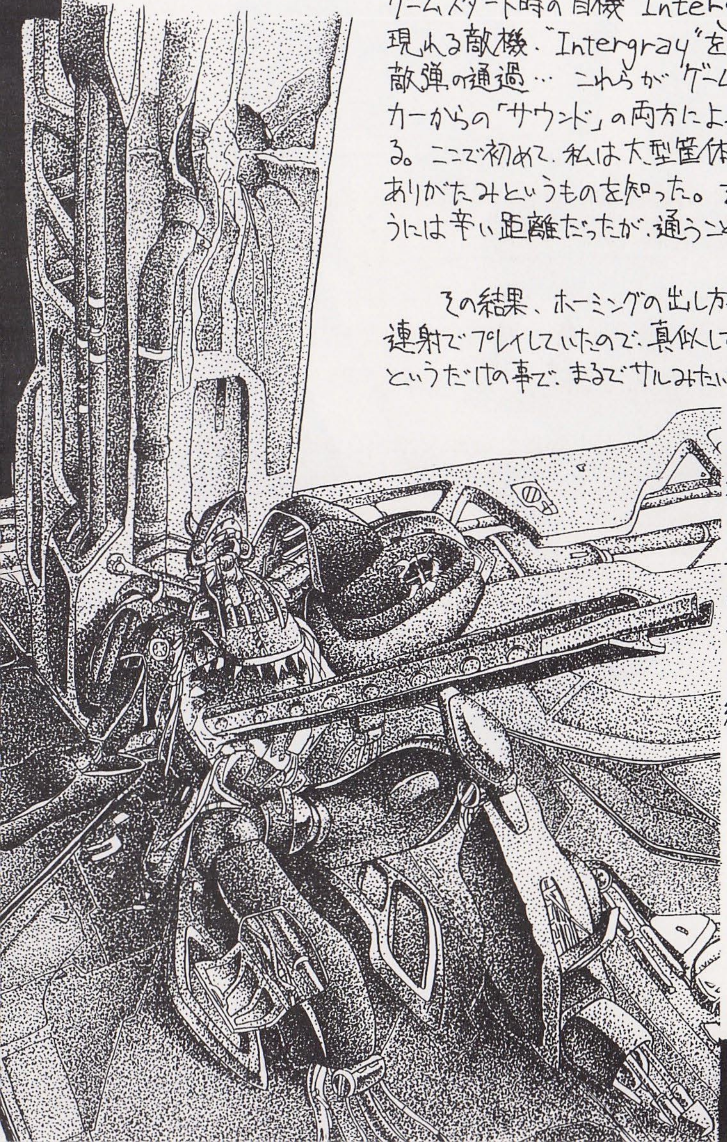
まず、ダライアスIIのCDを買ってハマった。ダライアスIIは飛ばして、ナイストだけ聴き込んだりした。このあたりで、最初は毛嫌いしていた音源への抵抗は無くなり、どんなに粗い音でも聴いていられる体質になっていた気がする。CDのケースが擦り減って、パカパカと開いてしまう様になってから、ゲームを探した。速瀬氏に教えてもらったのだが、それは浜松にあった。この頃は既にセガのエアロシティなどの大型モニター筐体が主流になっていたので、ナイストのそれは幾分小さく感じた。ただ、その店のものはボディソニックこそ作動していたものの、音はフロントスピーカーからしか出ず、（もちろん、当時そんな事は気にしていなかったが…）完全なメンテナンス状態とは言えなかった。また、私はホーミング弾の出し方すら知らない状態でプレイした。トリガーを引いていればとりあえずショットが出たからなのだが、今思うと無謀な事をしたものだ。

全国でも数少ないゲームをプレイできた事は嬉しかったが、電車に乗って来てまでプレイしたいとは思えず、ごくたまにしかプレイしなかった。しかし依然、曲にはハマっていた。


NIGHT STRIKE
NIGHT STRIKER
oba

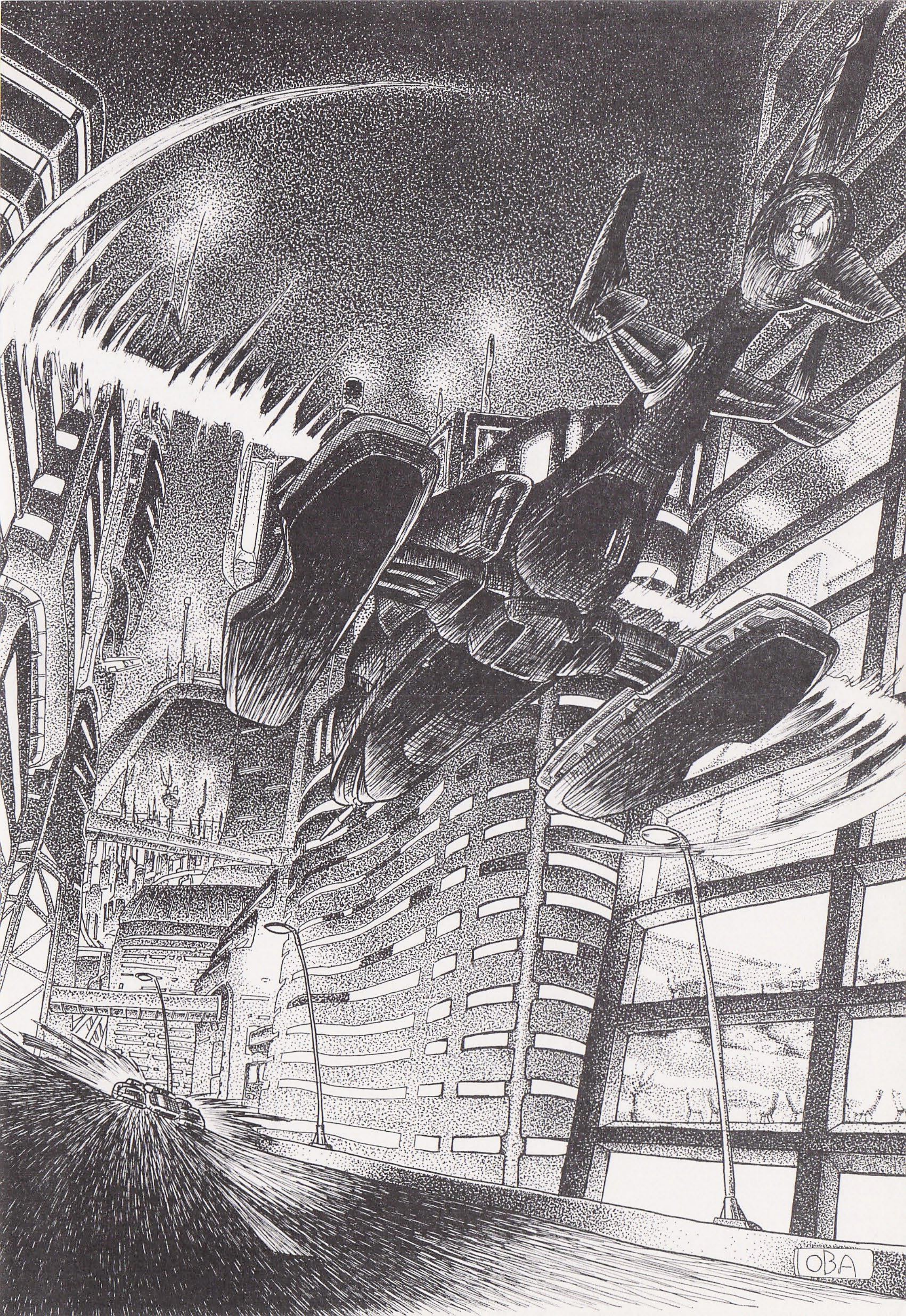
それからしばらくして、隣街である袋井市に、とあるゲームセンターが開店した。当時私のまわりではプレイ不可能になっていたゲーム（出たな!!ツインビー、ウルフファングetc）が入荷されていたので、何度か通ったのだが、しばらくして速瀬氏が「ナイストが入荷されたぞ」と電話をかけてきた。すぐ行ってみた。

この店のナイストのメンテナンスは当然、完璧だった。シートが破けていたり、傷がついていた事から容易に中古筐体だと分かったが、フロント、リア両スピーカーからあふれ出て来る音は、CDではまず体験できない程の広がりを持っていた。ゲームスタート時の自機"Intergray"発進、背後から現れる敵機、"Intergray"をかすめるように飛んでいく敵弾の通過… これらがゲーム画面のビジュアルと、スピーカーからの「サウンド」の両方によって表現されていたのである。ここで初めて、私は大型筐体ゲームの特殊性と、そのありがたみというものを知った。そして、このゲーセンには通うには辛い距離だったが、通うことになる。



その結果、ホーミングの出し方も習得した。他人がボタン連射でプレイしていたので、真似してみたら面白いように出た、というだけの事で、まるでサルみたいな話。最初のうちはどうも3～4面で終わる事がほとんどだったが、敵弾の誘導の方法、ミサイルのかわし方を覚えるうちに、クリアもできるようになった。初めて行った最終ゾーンは「P」だったのだが、これが私をこのゲームに完全にハマらせる結果になった。

…自機が変型するなんて！


OBA

判定こそ小さくなるものの「飛べない」ので、(滞空時間長めのジャンプはできるのだが…)慣れるまでは辛かった。T・Uゾーンでは、攻撃力倍増の代償に、判定が大きくなる。この2つはただでさえホーミングミサイルの多いステージだけに、辛いのだが、余り気にする程でもなかったように思う。Tゾーンでは自機を少し横に動かしただけで片輪の浮いたグラフィックが出てしまい、この状態のときは地上走行ボーナスが入らなくなってしまうので、開き直って弾消しに走ったりもした。(弾数が多いだけに、非常に楽しい。卑怯だが)

今説明した通り、最終ステージは6つある訳だが、これによりエンディングも異なる。どれもナイストの世界観、タイトーらしさが良く出ていると思う(でもQは…)。Uゾーンのエンディングで、ほっとするのもいいだろうし、Sゾーンでは要塞と共に爆発、消滅してしまった自機に思いを馳せるのもいいだろう。個人的には、Rゾーンが好きである。朝を迎える事によって、このゲームが一夜の出来事にすぎなかったこと、そして、それにより、ひとまず話が完結したように思えるし、インターグレイとティンカーベルが分かれるあたりも何か、さわやかというか、後味すっきりという感じで、素直にいいなあと思えてくる。

Intergray XSi

Cb40 Intergray Equipments:

Weapons : Dual wedgetype Laser Cannon

Shilds : PMG-F1 Double with board System

Options : Support Plane "Tinker Bell"

Booster Unit

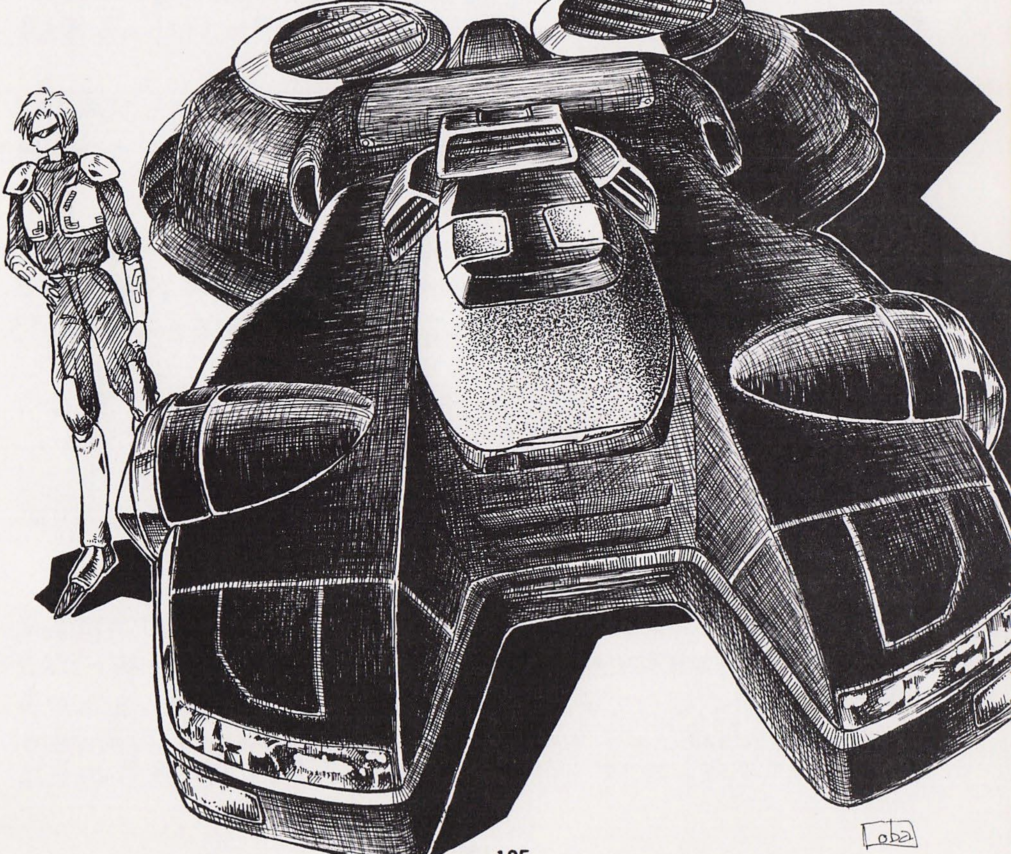
Personal Armed Unit

Rail Gun , Twin Arm Gun

etc ...

自機はIntergray xsi。国連特別行動隊"UNSTAF"専用の特別機で、変形、もしくはオプションの使用等でさまざまな任務、状況に対応が可能で、これにより、単体での実力は世界一、だそうである。ゲームの方では、アナログレバーの採用により、わずかな位置調整から緊急回避まで難なくこなせる。

変形や、オプションの使用は最終ステージのみで可能となっており、Pゾーン：フィギュア(ロボット)形態、Qゾーン：自機大破の末、P.A.U.(パーソナルアーマードユニット)、Rゾーン：オプション"ティンカーベル"の使用により、攻撃力倍増、Sゾーン：バイク形態、Tゾーン：ブースターユニットとの合体により攻撃力倍増(3WAY)に。Uゾーン：ガンバレルオープンにより、貫通力のあるレーザーが発射可能になる。これにより、メリット、デメリットも生じ、Pゾーンのフィギュア形態は単にカッコいいだけで(これで充分なのだが)、自機の面積、当たり判定共に2倍(3倍?)強、見通しも悪くなる。Qゾーンはその逆で、攻撃力こそ変わらないものの、判定が小さくなり、扱いやすくなっている。Rゾーンも問題ない。Sゾーンは



CDは現在3タイトルが発売中である。ひとつはダライアスⅡにカップリングとして収録されていたもので、全11曲となっている。しかし、これはひとつのトラックに数曲(例えば⑯というトラックに、アーバントレイル、ボス1、ラウンドクリアの3曲)収録している為で、実際は全18曲である。また、アレンジバージョンではアーバントレイル、アクエリアスの2曲の他、この2曲のカラオケ(?)も収録されている。オリジナルの方はボイスやS.E.までもが曲の中に入っており、批判の声もある様だが、これを聴いてハマった私としては、とてもそんな事を言う気にはなれない。

次に、コンプリートアルバムが発売されたが、これについては他ページでふれているので割愛する。

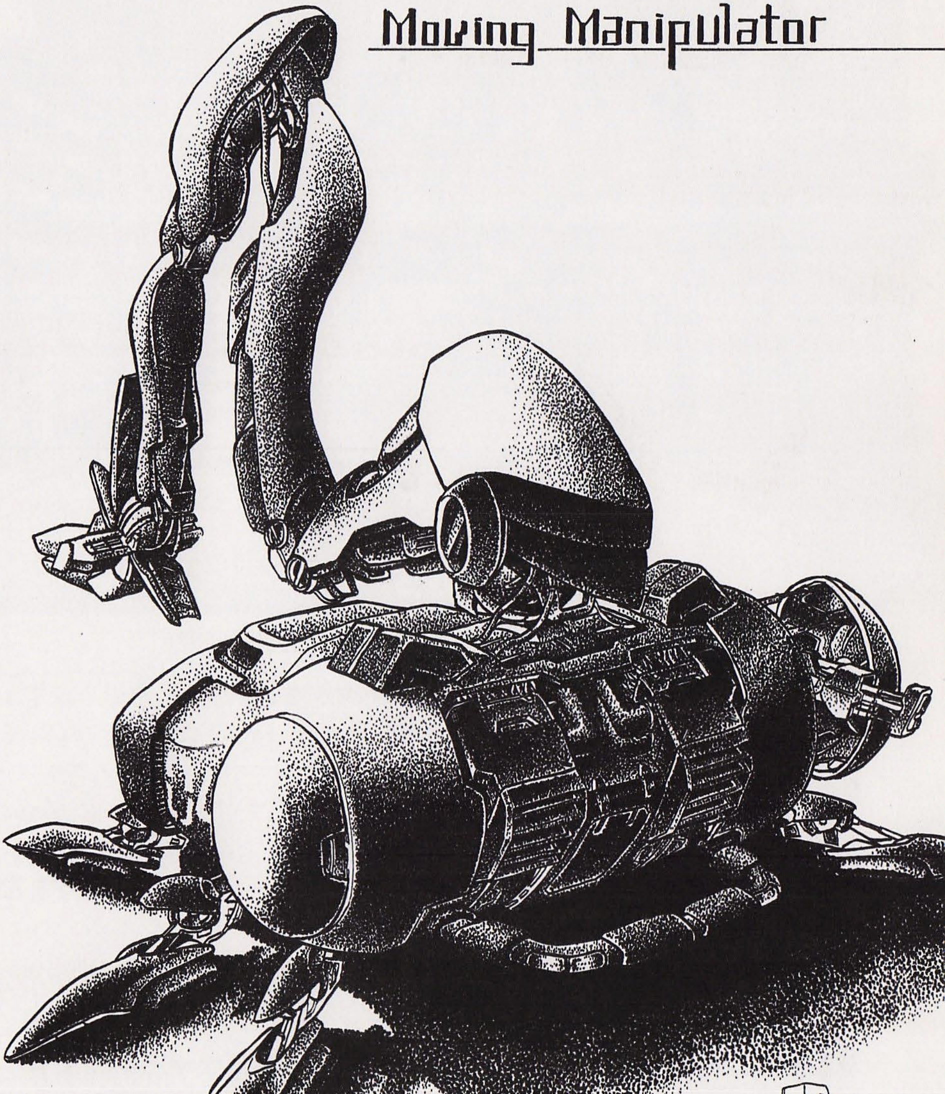
残るひとつは名盤シリーズ第4弾として発売されたもので、ダライアスⅡに収録されたものとは別のテイクで、音質が若干向上している他、各曲を独立して収録、ボイス、SE、更にはアーバントレイルのアレンジ3種の計23曲が収録されている。アレンジはコンプリート版、ダライアスⅡ版は焼き直ししただけで変わらないが、新たにレコーディングされた"four rhythm mix"は、これまでとはまた違うナイストの表情を見せてくれる。

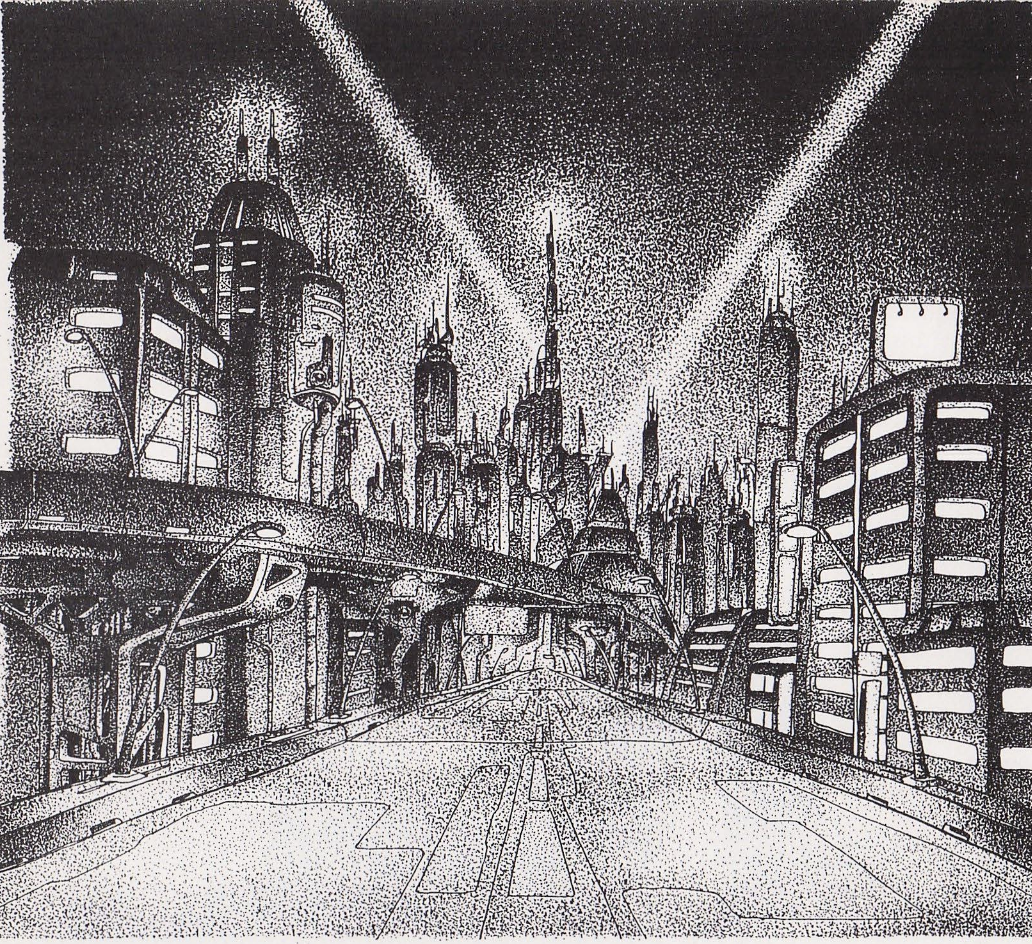
あと、「新大陸」には、OTOという方のアレンジによるアクエリアスも収録されているのだが、「レアなトラック」だけでは終わらない怪しいアレンジになってる。これはこれで興味深い。

CDを聴いていていつも思うのは、曲の順番がしっかりしていること、である。ゲーム進行とは全く異なっているにもかかわらず、最初から最後まで緊張感が緩むことなく聴かせてくれる。その気になればバーニングロードなどは3面(Eゾーン)で聴けるというのに…。曲そのものに注目してみても、捨て曲など無く、しかもゲーム内容とよく合っている。タイミング的なものではなく、曲の雰囲気とステージの雰囲気の一致という類のものになる訳だが、それも完成度がここまで高ければ全く気にならない。私の、このゲームのベストチューンは…全部…である。1曲のみを選ぶ事はできないし、1曲とて捨てる事もできない。仮に私がゲームをやめても、一連のナイストのCDだけは聴き続けるつもりだ。

とにかく、タイトーのゲーム、とりわけシューティングゲームにおいてZUNTATAは、異常なまでのこだわりを見せてくれる。ゲーム自体がひとつの世界観に統一されているもの(このナイストの様に)では、CDもコンセプトアルバムという形をとることが多い。音源が未発達(もしくは未成熟)だった頃は、その音源というワク内で曲が作られていたので、それだけで充分統一されていたのだが、音源の進歩するにつ

Moving Manipulator





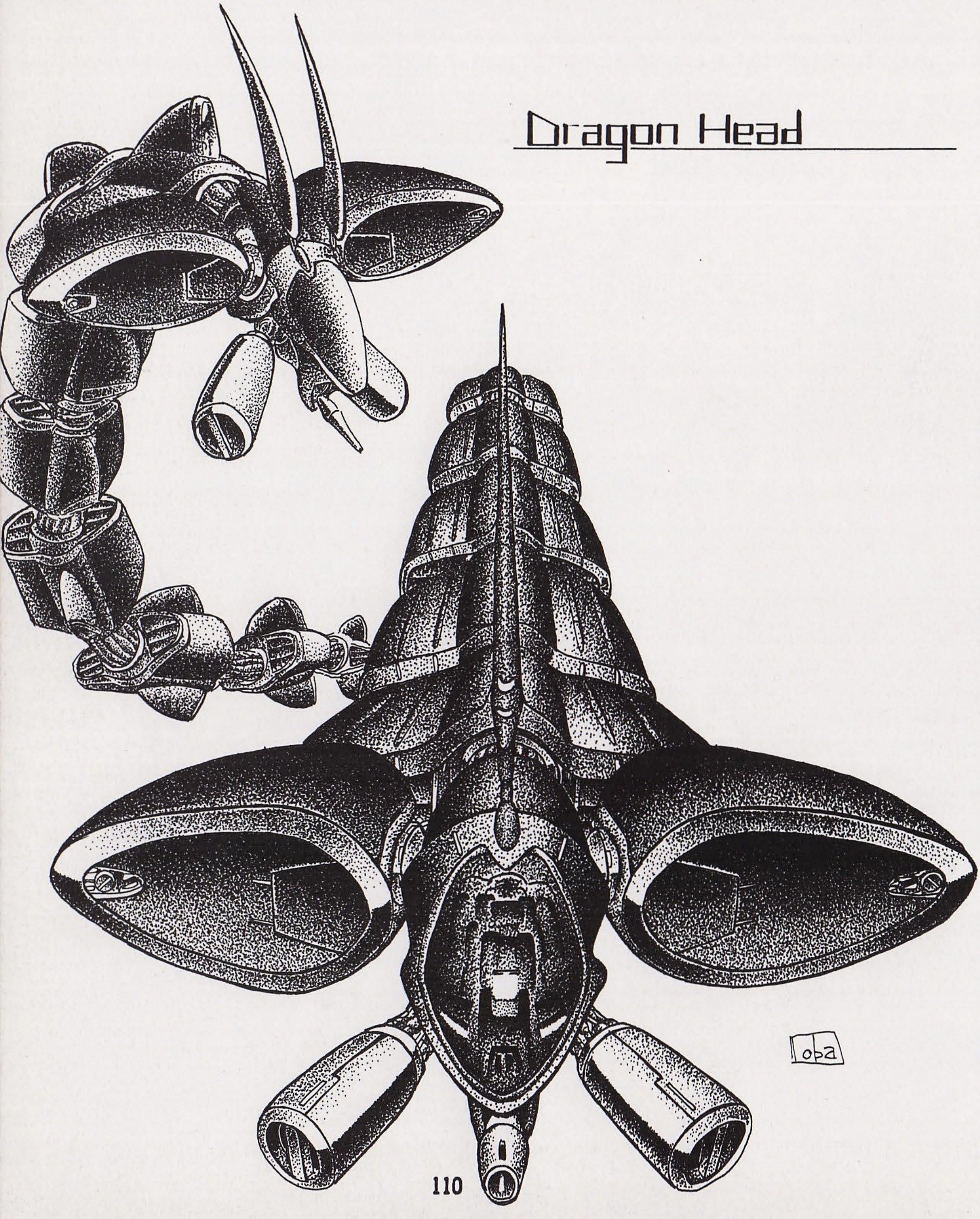
れ、音色も豊富になった。大半のメーカーは、ここでひたすら拡散の方向をたどり、それまでのメーカー色が強い音でなくなってしまったものも多々あったのだが、タイトーは変わらなかった。確かに音数は増えた。それでも音像がぼやけないのは、依然分かりやすいメロディと音色の両方を捨てずにいるからである。この分かりやすい音というのは、いかにもそれという感じのキーボードの音色であったり、ピアノの音色だったりするのだが、メインのメロディはひとつの音色しか持たないから、リズムが動こうがストリングスで引っ張ろうが、振り回される事がないのである。これはF2ボードの過去も、F3ボードとなった今も変わっていない。

…以上、思いつく事から手当たり次第書き殴ってみたが、まだまだ足りない。イラストにしても、ラフ画がたまる一方で完成したのはこれだけだった。これも、このゲームが絵になる要素を沢山持っているからなのだが…。とりあえず、今後はナイストonly本でも作ってみるつもりだ。どのくらいかかるか分からないし、本1冊作ったところで満足できる程小さいゲームでもないのだが、とにかくやってみたい。…否、やらねば!

oba-nine


IC - 003
Intergray
Type LR
"Marious"
by
CBN.9

Dragon Head



AREA - II

SPECIAL EDITION II

FAREWELL TOAPLAN

東亜追悼

東亜プラン

東亜プラン　シューティングの神様的存在だったが、今となっては本当に天に召されてしまい、伝説となってしまった。私と東亜の出会いは、駄菓子屋での"アウトゾーン"と"TATSUJIN"である。中学生だった当時、ゲームの腕は幼児並で、小学生の方が上手だったりするのを見ては、情けなく感じていたが。2、3度やっても、時間は10分くらいだったか、いや情けない。東亜イコール難しいゲームのイメージがあり、私は敬遠していた。今となっては、そんなこともないが、未だ満足に出来る（うまい）状態ではない。
そして、VGMからハマってやった"ヴィマナ"。はっきり言ってあまりメカは格好いいとは言えなかったが、ゲーム性や曲は、今のゲームにも対抗できると思う。これもまた難しく、うまい人達は何周もするのに、自分は1/3も進まなかった。
今のシューティングは連射装置を付けることが前提にあるように感じてならない。そこへ行くと、"ゼロウィング"か。

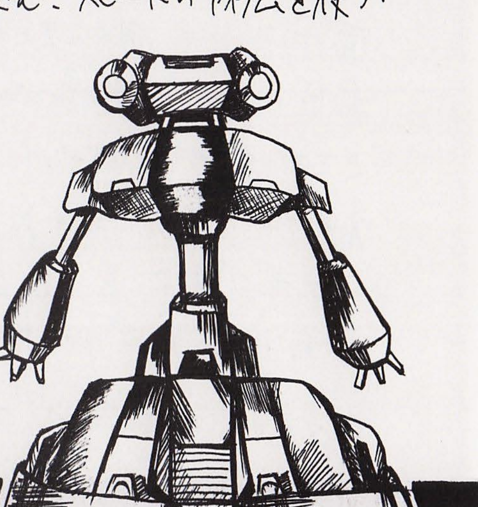
ゼロウィング、連付でないとかなり苦しいゲーム。アーケードでは、実は見たことがない。メガドラ版をメガドラと一緒に買って、やった。連射バリバリで破壊を楽しむといった、ゲームか。当たり判定の大きさに泣かされた。

東亜のいいところは、私にしてみれば　ハードなメカとそしてそれと反対の動物いや生物というか、そのような敵キャラ。そして、くだらないキャラクターの性格付けがないということだ。最近のシューティング（BATSUGUNも含む）は、自機のメカよりも乗っているキャラが大々的に出てしまう傾向がある。それが流行なら仕方がないかもしれないが、例えば、使いたい自機があっても、キャラが女の子だと恥ずかしくて使えない。BATSUGUNのアルティーノとベルティアナは未だに使えませんね。くだらないことかもしれないが、このことは、私の主義信条である。このことで、理想的なゲームは、フィグゼイトだ。いろいろとキャラが選べるが、面クリアしても何も喋らない――性格付けがないため、自分の好きに想像できる、昔からの楽しみ方だと思うが。ここでもう少しフィグゼイトの話。私が唯一1周出来た、東亜ゲーである。キャラ8人のアウトゾーンの続編といったところか。シューティング面2つを含む全7面。特に、ボンバーを使って、強引に前進する展開がたまらなく、私は好きだ。ベスト東亜ゲーと言える。あの当時は、時間を忘れて、プレイしたものだ。

ここまで来たら、もう少し語ろう。 BATSUGUN―― 前述の通り、
キャラが大々的に出てしまった、最近の流行に流されたというか、まあ、
このことは置いておいて、今までの東亜を一掃するかのような、プレイヤー
に対して、親切な当たり判定。そして、バリバリのパワーUPと、
お約束のボンバー。レベルごとに自機の形が変形しているのも
泣かせる。全5面と少し短い気がするが、その道のりは長く、未だ
4面で止まる。多少、東亜らしくないかもしれないが、最後の作品
となった今では、これもやはり東亜ゲー。

また話は少し逆上って、BATSUGUNよりも前のゲーム"バギューン"
パワーUP無しの極太なショット、アイテムとしてのボンバーとスピード
出た当時あまり、やらずにいたのが少し恥ずかしい気もする。少し
前にやった時、本当にいいゲームだと感じた。あのシステムは、今
考えると斬新だったりする 避けかつ撃ち込むというより、避け
る時は避け、撃ち込む時は撃ち込む、スピードのアイテムを使う。
とそんな感じがする。

GX-026
from Fixeight

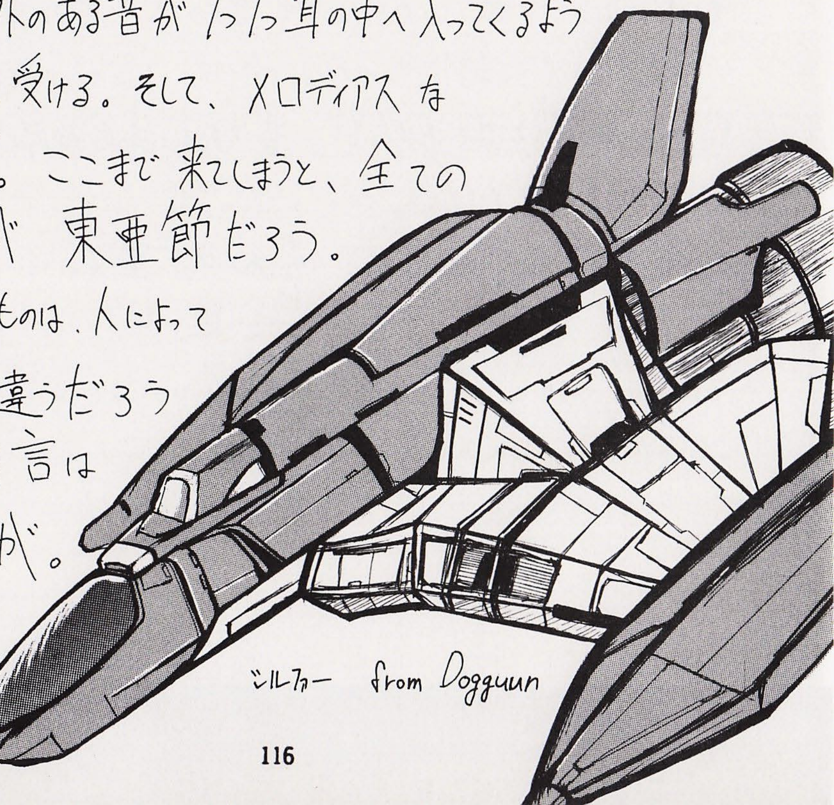


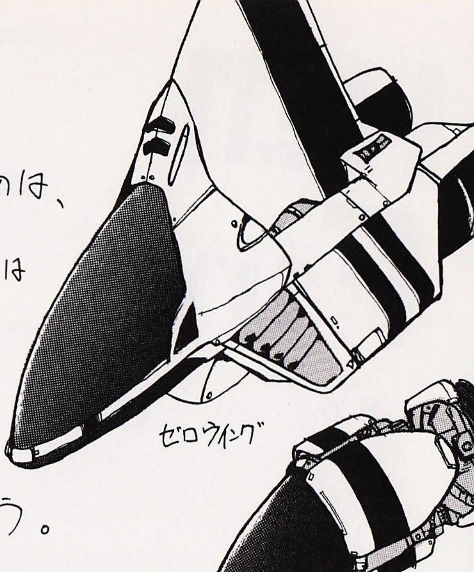
そして、自らの弱みを何も見せることなく消えた東亜プラン……
そのことを知っていた人間は何をしていたのだろうか。いや、自分がもし、知っていたとしてもどうすることも出来なかっただろう。我々ゲーマーよりも、メーカーに近いゲーム誌でも倒産するまで、何もそのことに、触れていない。昔からある某誌（あえて名は出さないがあれだ。）が読者ページでそのことが出た時、実はそうなんです…合掌…的な扱い。はっきり言って礼儀知らずにもほどがある。東亜には何も恩恵がなかったかのような態度、絶対に世話になっているはずだ。編集者が東亜ゲーを知らない、やっていないといったことも考えられない。金にならないから、ページは東亜のことで削られないとでも言うのか、他の新参誌でさえ、トップで紹介したのに。だから、こだわりの無い同人的感覚の雑誌と言われるんだ。昔それを信仰するかのように読んでいた自分が恥かしい。
つい感情的になってしまったが、今、私が望むのは、東亜の復活はもちろんであるが、東亜の志を継いだメーカーの出現である。長々と文章ばかり、ボクのひとりごとかもしれないが、ここまで読んでくれた人、ご苦労様。

94、11 速瀬 礼

東亜節

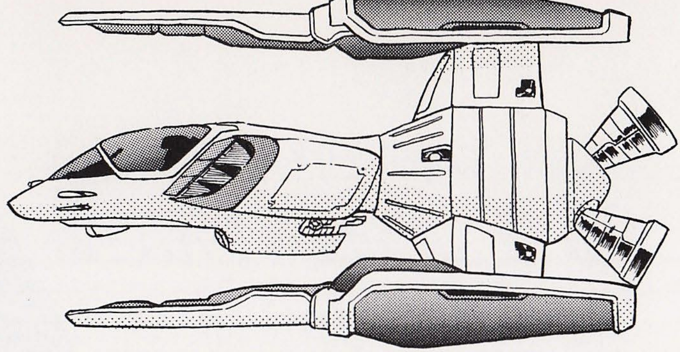
東亜節とは何か、一言で 説明するのは、どうも言葉に悩んでしまう。私の考えるところ、"TATSUJIN"のような宇宙的イメージが強い曲から、"ゼロウィング"のギラギラとした重圧。特に、インパクトのある音が1つ1つ耳の中へ入ってくるような印象を受ける。そして、メロディアスな"ヴィマナ"。ここまで来てしまうと、全ての東亜ゲーが東亜節だろう。音楽というものは、人によって感じ方は違うだろうから、断言は出来ないが。





私が その中で とりわけ好きなものは、
ヴィマナ と フィグゼイト。ヴィマナは
先に書いたように、メロディアスで、
ボルテージの上がり方は普通
でなく、燃えるGMだと思う。
そして、フィグゼイト。東亜節は聴いていて
戦いに身を投じているといったイメージが湧くのだが、多く
はシューティングゲームの自機パイロットの気分といったところだが
しかし、それは違って、野生的というか、まさに戦場の一兵士
のイメージが合う。初めて聴いた時は映画のサントラのよう
にも感じた。曲中に多用されているティンパニの鼓動が非常
に緊張感を高めていて、まさにラスボス イコール 超存在 を
感じる。　今、東亜プランは存在せず、本当に
古き良き時代となってしまった。若いゲーマーの人々にな あまり気
にはならないかもしれないが、本当に惜しい。どんな形
でもいいから復活して欲しいと思う。 94.10 速瀬礼

Hell Fire

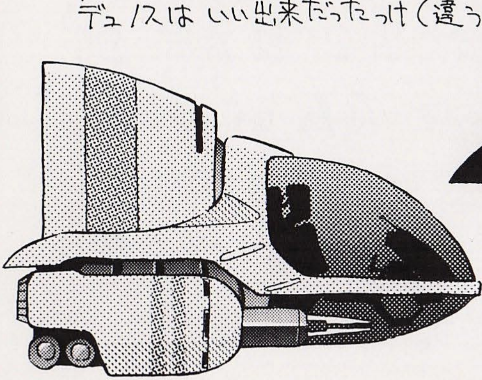


▶初めてプレイした東亜のゲームは達人だったと思うのだが、どうも難し過ぎてほとんど手をつけなかった気がする。一方、こちらのヘルファイアーは、初期段階でも4種のショットを使い分ける事ができるというシステムが新鮮で、非常に気に入っていた。ただ、最初のうちはショットの順番(赤→黄→緑→青→赤…というやつ)を覚え込むのに苦労した。よけるだけで精一杯だった私はよく、敵のいる方向にショットを撃つ事が出来ず、体当たりを喰らってやられていたのだが、AC版は数回しかプレイした事が無かった…。

▶その後、メガドライブ版をプレイしたが、システムの変更で別物の様に思え、少々がっかりした。ボンバーやオプション、上下スクロールの存在は余分だとしか思えないのだが…?

▶ところで、本作は数ある東亜のシューティングゲームの中でも、特に異色だと思うのだが、どうだろう? 特に、キャラクター。1面は敵も無機的(メガドライブ版は少々有機的?)で、メカシューティングだと思われがちなのだが、2面の歩くライオン像やらミイラの棺桶やら、はたまた4面の人面石やら…。開発者も遊びまくってるなあなどと思っていたら、後半はまたメカメカしくなり、ひと安心。

▶先日、再びAC版をプレイする事ができたのだが、自機が妙にスマートだったので驚いた。また、メガドライブにおける「移植度高し」とは、この程度のものだったのか?と、余計な事を考えさせられる程、細部が異なっていた。PCエンジン版も何か、別の意味で違う気がするし…。続編となったアンドロデュノスはいい出来だったっけ(違うか…)。



ZERO WING

▶自機が妙に丸っこくて、意外だったのだが、内容は立派に東亜していた、数少ない東亜製横スクロールシューティング。アーケード

版にしてもメガドライブ版にしても、プレイはつい最近なので、余り思い出深い作品という程ではない。先日速瀬氏の家でプレイしたのだが、最後の方は難しい為、スローをかけてプレイした……と言っても、私は一人で酒を飲んで「出来上がって」いたので、中盤ステージをせっかく速瀬氏が見せてくれたにもかかわらず、ほとんど覚えていない。ラスボスだけは何度もやられていたので嫌という程見たのだが……って、こんな話で申し訳ない。

▶システムにはプリゾナービームという、敵キャラを吸い寄せて自機の前に付けるという物があり、これをシールドとして使ったり、他の敵キャラにぶつけて攻撃として使うという事が出来た。面白いシステムだとは思うのだが、どうも私は地形や、堅い敵に当たって取れてしまうというパターンがほとんどで、まるで使いこなせなかった。

▶曲はモロに「東亜節」していて良かった。(時期が時期だし)メガドライブ版ではACオリジナルに比べ、更なるアレンジも加えられており、好感が持てたし、ゲーム自体の移植度も極めて高く、ヘルファイアーとは比べ物にならない程。これにもPCエンジン版が存在するらしいが、実はまだ見ていない。

達人王

▶東亜のゲームでは初めて本格的にやり込んだ。発売の半年以上も前に発売が予告されていたので、「また難しいんだろうなあ」と、妙な期待をしながらただひたすら発売を待った。

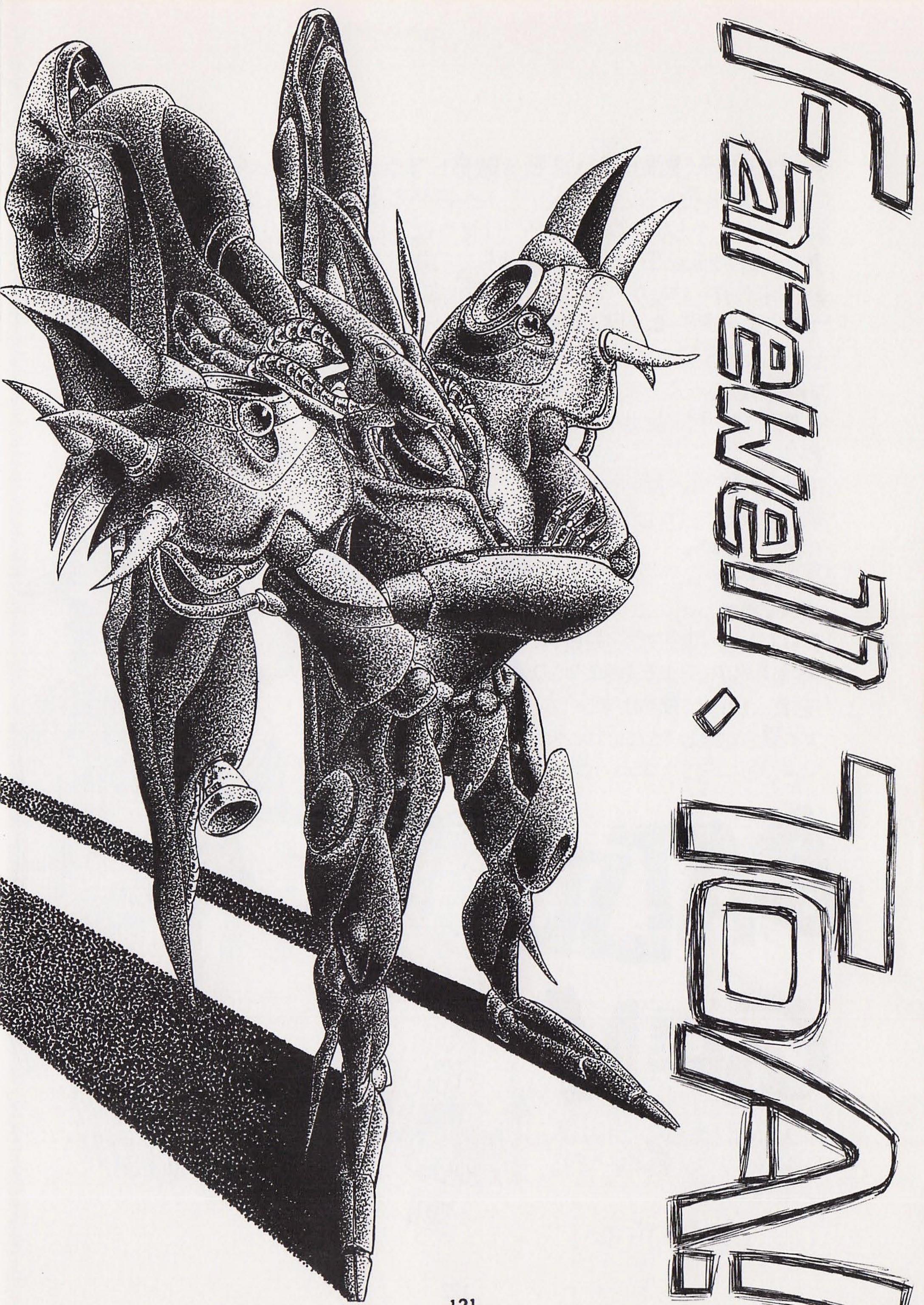
▶やはり難しかった。最初の方に画面斜め下から出て来る赤いザコのバラマキ弾すらよけ切れず、悔しかったが、難しいなりに面白いと思ったので、やり込んでみることにした。1カ月程ほぼ毎日やり込んでみて、何とか1面ボスまでは行けるようになった。弾よけの技術の無さを補うために、パターンを完璧に覚える事から始めた結果である。それでも、各部を壊すと撃たれるホーミング弾と、拡散弾の混合攻撃の前には手も足も出ない日々が続き、サジを投げかけた。「やはり俺には難しすぎる!」そして、友人と他の人のプレイを研究しようという事になり、筐体のモニターを遠まきに眺めてみる事にした。ほとんどは私と同レベルだったが、妙に上手い人もいたので、成果は無い訳でもなかった。友人は先のステージを見て、やり込む気が無くなったと、嫌がったが、私はどういう訳か益々やり込んでみたくなった。その結果、1面ボスを楽に越えられるようになった後は少しずつではあったが、進む様になった。…3面ボスまでは…。

▶1面ボスの比ではないハマリ度で、まるで抜けられず、そのままそのゲーセンからは姿を消してしまった。そこまでなら1ミス、1ボンバーで行けたというのに…。

▶それでも見付けてはプレイし、3面ボスは抜けた。
▶思えばこのゲームを下手なりにかじりついてやり込んだから熱い弾よけの「味」も知ったし、シューティングの基礎も身についたのだと思う。あの大味なタイトル画面も演出も、このゲーム性あればこそ。チャンスがあれば、またやり込んでみたい。

ドギューン!

▶まだまだ達人王をやり込んでいた92年の10〜11月頃に発売された。丁度その時期は試験も近く、ゲーセンには行っていなかったが、ゲーセン常連組の面々が入荷した事を知らせてくれた。常連組の中でも上手い奴で2面止まり、そのゲーセンの上手い人でも3面ボス止まりだという。「また難しいのか…?」嬉しくなった。
▶できれば初プレイは1人でこっそりしたかったが、新入荷という事もあってか、若干名のギャラリーと常連組で筐体は完全に囲まれていた。緊張しないはずは無いというものだが、それが吉と出て(?)初プレイ3面ボス。2度目のプレイでは4面中ボスくらいまでだった。私自身、この結果は以外だったが、常連組の面々には「あれだけ見せつけられて今更やる気なんかない」と言われた。そんな馬鹿な。
▶パワーアップが無いのが意外だった。東亜のゲームというと、敵も味方もやたらと派出な攻撃を繰り出すのが印象的だが、その攻撃につきものだったパワーアップが無いのである。従って、どこでどのショットに変えるか、いかにしてボンバー、ブースターの各パーツを使いこなしていくか、というところにゲーム性が生まれる、よけ中心でない、新しい東亜のスタイルを開拓した作品だった。古い壁を打ち破ったという意味で、私は高く評価しているのだが、斬新過ぎたのか、それまでと離れ過ぎていたのか、「らしくない」とする声も多々聞かれた。曲も同様だった。確かに過去の物とは明らかに違っていたが、ボス戦の曲(曲名:ボスのテーマ… 分かりやすい…)には変わらぬ東亜流の美学が感じられた。
▶だが、ゲームバランスはどうか?と言うと、実は……である。システムの都合上、バランス設定には時間を費やしたようで、開発中ではシールド代わりになったボンバーパーツが発売されたバージョンではただのボンバーに変更されていたりもした。ゲームのプロモーションビデオ(これは速瀬氏に見せてもらった。thanks)での紹介でも、シールドボンバーの方だったので、発売ぎりぎりまで調整が行われていたようだ。それでも、ノーミスで進んだ時間に比例しての難易度上昇には舌を巻いた。他のゲームでもよくある(と言うか、あって当然)システムだが、本作の上昇度は異常としか思えなかった。
▶結果的には9面ボス止まり。最終面怒濤の演出とやらは見ずじまいだった。


Farewell, TOA!

▶達人王以来、東亜に関しては随分敏感になった私だが、その中でもとりわけ本作は何か違うと感じた。私以外でもその何かを感じ取った人は相当な人数で、格闘ゲームしかやらない奴までもが「1度やってみたい!」と言い出した程だった。

▶しかし、地元のゲーセンには入荷されなかった。浜松と掛川(こう書いても分かる人がどれだけいることか…)の店には入荷されたのだが、以外にも(?)初プレイは千葉大前の某ゲーセン(笑)のみだった。ここには新旧さまざまなゲームがあり、(しかもジャンルも豊富だった)嬉しかったが、今では幻となったアイレムの格闘ゲームパーフェクトソルジャーズ”を見た時はウケた。これは速瀬氏と関東大学見物ツアーを敢行した時の話なのだが…。

▶余りにテンポよく進むので意外だった。それ故か4面が妙に長く感じた。ゲーム性は相変わらず高く、超よけ or 切り返しが熱い。しかし今だに4面ボス止まり。

▶キャラも可愛い。…じゃなくて渋い。格好いい。

▶しばらくして、東亜プラン倒産の報を耳にした。それを踏まえてCDを聴いてみると、最初はまた今までと違うと感じたVGMも、何か哀愁に満ちた音という感じ ↙

BATSU GUN



がしてますます悲しい。これは単に個人的な先入感のみに因るものだろうか?

oba-nine

東亜雑談

題字．夢獣吼妖

9月16日，ｏｂａ－ｎｉｎｅの自邸（相模原のアパート）で，夕食の最中にこの収録は行なわれた。両者共にアルコールの入った状態で話をしをしている為，過激な表現も多々あるが，これはその一部始終である・・・。

ｏｂａ－ｎｉｎｅ（以下◎）：えー、それでは東亜の対談ということで、わざわざ遠い所から来ていただいた訳ですがね・・・
濾瀬礼（以下濾）：千葉県船橋市です。来るのに２時間くらいかかってます。片道１０００円近い旅費をかけて来てるんだよ。
◎：じゃあ往復で２０００円？あー、大変ですなー。今度行くからね。で・・・
濾：東亜です。
◎：東亜なんですけど、じゃあ取り敢えず一番やり込んだゲームは？
濾：やり込んだゲーム？フィグゼイト！あ、フィグゼイトとアウトゾーンは同じくらいかなあ。
◎：アウトゾーンもやり込んだ？
濾：うーん、駄菓子屋で。
◎：駄菓子屋で？ふーん、俺は・・・何だろうかな、達人王もやったけど、ドギューンもやったかな。
濾：やったねえ・・・
◎：だけど、結果としてドギューンの方が進んだから、ドギューンの方が好きなのかなあ。ゲーム的には達人王の方が好きなんだけどさ。だってさ、達人王は３面ボス倒せれば良しになってたもん（笑）
濾：フィグゼイトは一周は出来たんだけどね。
◎：見せてもらったじゃん。ラスボスなんか、分けの分かんないの。
濾：あれはシューティングじゃないよ。アクションだよ。
◎：アクションなの？
濾：一応シューティング面ってあるけどね。エアバイク乗って・・・。それが２つあって。あのゲームはボンバーが強すぎたんだ。
◎：あー、でも正面からしか出ないでしょ？
濾：正面だけでも無敵になるからいいんだよ。
◎：達人王なんかだとさ、ボンバードカーンって使っても当たるもんには当たるもんね。でもドギューンは無敵だったかな？
濾：うーん、ドギューンもいいゲームだよ。
◎：今やってんでしょ？
濾：そう、今やってんだよ。
◎：俺も最近そういうのばっかだからさ。スターブレードとか。
濾：最近になって昔の良さがね。
◎：最近はちょっとひどいから、昔のやるしかないって感じで。
濾：そうそう。・・・東亜プランっていうとスラップファイトとか・・・。
◎：スラップファイト？
濾：今だにやってて面白いと思うけど。縦シューでパワーＵＰゲージ式で弾よけが熱い熱い。（注：スラップファイト：ブイ＝ファイブの原型。本来社員に研修でつくらせたのだが、出来が良かったので商業ベースに乗った。）
◎：東亜って何でも熱いでしょ？なんか、物によってはパターンでよけられるのもあるけど・・・・。
濾：とにかく、覚えてないとよけれないのとかあるよね。
◎：そうだねえ。俺も達人王やりだした頃は１面の宇宙空間で死んでてさ。
濾：でっかい岩がボスだと思ってたってやつ？（笑）
◎：だけどさ、あれボス倒してもわかんないじゃん。１面のボス倒しても何ステージクリアって出ないでしょ？高校ん時某Ｓとやってて、１面ボス倒して「やったー！」とか言って手取り合って喜んでたらさ、ザコとか出て来てバーンとかって死んじゃって・・・まわり大爆笑で。どうでもいい話だけどさ。
濾：どうでもいいね。
◎：東亜はどうでも良くないよね。あれはマジで

惜しいよ。・・・４月の末ごろだよね。吼妖がいきなり電話かけてきてさ、「東亜つぶれちゃったよー」とか言って。あとアイレムのアーケード撤退？同時期だったよね。

遞：撤退って言ってもさあ。コンシューマもなかなか出さんじゃしょうがねえよな。

◎：アンダーカバーコップスだって出てないよね。結局やる気無いのかな？だって、東亜なんか好調じゃんって時に・・・バツグンだってある程度ヒットしたのに・・・。あれ売れたと思ったのに。１年くらい前に出してたらさ、もうちょっと良かったのかもしれないね。

遞：そう。ゲーム必勝ガイドでも漫画始まったけど。開発者自ら描く分にはいいよ。だけど。王子さまのオリシスのお兄さんがナルシスって言って、何か可哀相な奴とかって思っちゃうよ。（笑）

◎：へえ、そんなのあるんだ。え、オリシスってひょっとして最初君が年増女だと思っていたという・・・？

遞：女だと思っていたやつ。

◎：ゲーム画面見てるとマジで女だよね。

遞：あと、２Ｐ側の爺さん。あの人、全くストーリーと関係ないじゃん。

◎：「ゞー」ってやつ？（笑）

遞：軍隊にも全然関係なくって・・・。

◎：確か、冒険家じゃん！ＣＤのライナーとか見てもランプ持ってるし。

遞：そうなんだよ（笑）

◎：でも、バツグンってみんな東亜らしくないって言うけど、どうかね。見た目確かに違ったけどさ。内容は？

遞：全５面って短いね。

◎：え、あれはさ、インカムとか稼ぐためでしょ？他のゲームは１面とかやたら長いじゃん。ただ、長いのに慣れすぎてるから「あ、短い！」とか思っちゃうけどね。もっとだらだらやらせろーってのもあるけど（笑）

遞：んー。

◎：だけどやっぱり４面ボス止まりなんだな。

遞：俺も！・・・そういや、今日ゲーセンでいたっけな。「このゲーム面白いぜーっ」ていってバツグンやってる奴！

◎：いいじゃん。肩たたいてやりゃあいいのに。

遞：隣で見てて思うんだよ。やっと面白さが分かったかって。

◎：今頃って感じ？今頃じゃあ遅いよな。先刻のスターブレードも言えてるけど？

遞：遅すぎるよ。

◎：話し変わるけど、メガドラ版のヘルファイアーってゲーセンの奴と全然違うよね。あれさ、アーケードだとその場で復活できるけどさ、メガドラ版は死んだら戻されて、その代わりにボンバーがあるでしょ？キツいんだよ。緊急回避できるけど、越えれん所は越えれんもん。一瞬移植度高いって思っても、割と頭来る所とかあるし。東亜の移植モノって全部出来いいと思うけど、あれはいじりすぎかな。

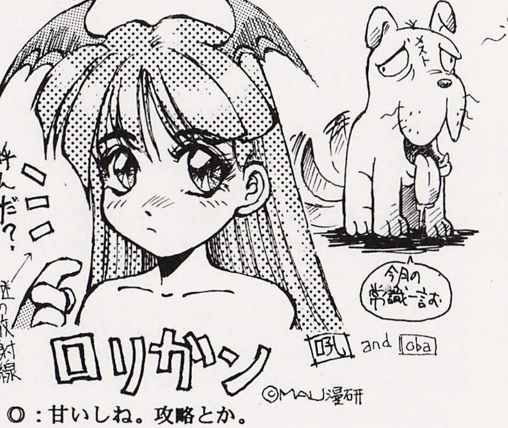
遞：ゼロウイングはいいよ。

◎：そういやタイトーに吸収されたって話だけど、その後ないよね。

遞：音沙汰無しだもんね。雑誌でも取り上げやせんじゃん。

◎：某メストとかね。読者投稿で「残念だったー」とか言うのを乗せるようじゃ遅いよね。そのへんしっかりして欲しいよ。ＵＰＬの時だって同じじゃん？俺らはさあ、たまたま業界の人とかから若干情報流れて来るけど、知らない奴は知らないと思うんだ。だから、その辺を雑誌でしっかりやらないと。でさ、いつも格ゲー巻頭じゃなくてさ、倒産したなら倒産したで特集組んで欲しいね。そのくらいのことやったって誰も文句言わないよ。もう月２回なんだし。

遞：でもほとんど合併じゃん。今やＳＮＫとカプコンの手先だし。売れてる所にだけシッポ振りやがって。



◎：甘いしね。攻略とか。

遞：分かったもんじゃない！

◎：ＣＰＵハメるやつと・・・

遞：それだけじゃん。

◎：シューティングなんかも分かんないよね。「ここら辺は写真を参考に」って、写真分かんないし（笑）

遞：昔はマップ描いて、敵の出るパターンとかもやったよ。

◎：一応、達人王とか雷電Ⅱでもやってたけどね。・・・でも、東亜が居なくなってからいいシュ

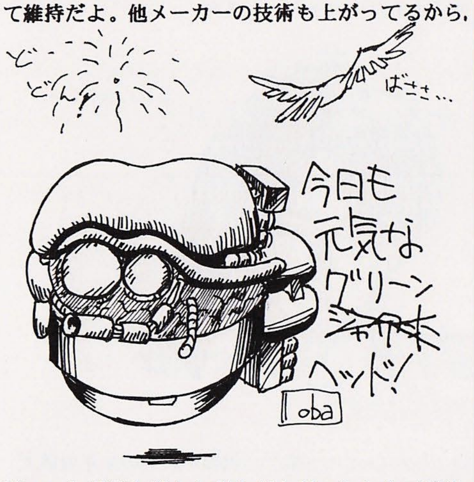
ーティング出ないよね。
濾：そういやHOT．Bもつぶれたよな。
◎：えっ？「星を見る人」と「インセクターX」が！
濾：東亜に話を戻そうか。究極タイガーとかやった？
◎：この間渋谷でやったよ。難しい！なんかさ、あの頃って最近のゲームみたいな甘さが無いじゃん。
濾：まあね。
◎：最近のは、最初はそこそこ進めるように作ってあるけどあれは進めないもん。容赦なく辛いよね。
濾：あの辛口がいいんだよ。でも東亜で一番難しいと思うのは鮫！鮫！鮫！かな。これは中学ん時一日中やってた気がするな。
◎：そんなに金あった？
濾：筐体が壊れてて、コンティニューの画面あるじゃん？そんときに１Ｐのスタートボタンを押すとコンティニュー出来たんだよ。
◎：それで、上手くなった？
濾：１日じゅうやっても全然進まんかった・・・
◎：いやあ、俺も東亜のゲーム始めた頃はそうだったよ。少し踏ん張ったら進めるようになって、ある程度まではずるずると行けるんだけど。チョイチョイとやってクリアできるタイプではないよね、東亜は。
濾：やり込まないとね。「やり込み」と「パターン」だね。
◎：パターンっていうと、東亜の安地って見ててきれいだよね。「あ、きたね」ってんじゃなくて、「へーよくこんなの見付けたな」って。
濾：それはあるね。でもよけながら打つのが醍醐味かな。バツグンなんか当たり判定小さすぎるもんで、すごーく詰まっててよけちゃうと、まわりの人が「何でこんなのよけるんだ」ってのがいいよ。
◎：バツグンは判定小さい事を利用しないと駄目でしょ？２面ボスなんか今だに超よけなんだよな・・・俺の場合。よける所までよけて、ヤバくなったらボンバー使ってまたよけて・・・それじゃまずいんだろうけど。
濾：いいんだよ。でも俺、最近ボンバー使わずに死ぬのがほとんどなんだ。ケチになったよな・・・。
◎：あ、なんだったっけ。「ボンバー使ってから死ねよ！」っての。よくやったじゃん。
濾：あったな。雷龍（サンダードラゴン）２だっけ？
◎：そうそう。「おまえボンバー使え！」とかって、ケンカしてんの（笑）。NMKはまだ残ってるよな。
濾：じゃあここらで東亜プラスその他のシューティングにしようか？



◎：方針変えるのか？（笑）そういや、初期の東亜って背景の描き込みが単調・・・って言ったら怒られるのかな、例えば、宇宙空間の星とか星雲とか、色見ただけで東亜だって分かったじゃん。あと、音！
濾：音楽だろ？
◎：そう、音楽きいただけで分かっちゃうよね。
濾：あれが東亜節だろ。
◎：ああいう風にメーカーのカラー出せるのって凄くいいなあって思ったんだけど。最近になって出たゲームが昔と違うって言ってる人達はその頃のが好きなのかなあ。
濾：そうだろうなあ。
◎：でもそうなると、俺は変わった後しか知らん。達人王だって、昔からのファンに言わせれば「昔と違う」らしいし。
濾：でも覚えてないと勝てないのは変わらんでしょ。
◎：そうかな。覚えと、ある程度以上のテクニックも必要だと思うけど。俺東亜でクリア出来たゲーム無いし。全然ダメだよ。
濾：俺はフィグゼイトが出来たけど、東亜らしいとは思えんかったな。
◎：確かに色使いとか派手になったね。蛍光色とか使って。妙にきれいなんだよな。
濾：爆発なんか、蛍光の緑色だったし。
◎：しかし・・・この手のゲームは格ゲーしかやってない人達にはとっつきにくいんだろうなあ。
濾：それでいいんじゃない？
◎：まあ、媚びるようじゃいかんよな。東亜がそれをほとんどしなかったのは凄いよ。
濾：・・・東亜の最後って言うとバツグンなんだけど・・・

◎：いやいや！スノーブラザーズ２！（おてんきパラダイス）
遮：でもこれって東亜の名前で出てなかったぞ。
◎：じゃあ、東亜の名前出してんのはバツグンが最後？
遮：あとナックルバッシュってのがあったんだけど。ファイナルファイトみたいなタイプのゲームで・・・。
◎：え！そんなの出てたんだ。知らなかったー。
遮：で、主人公のキャラの服が変で・・・袖の下に何か毛みたいのが付いてて・・・
◎：それってもしかして、ＳＴＡＲ（注：にしきのあきら）？
遮：そう、ＳＴＡＲなんだよ（笑）。俺も見た事は無いんだけど、基盤屋の公告で出てたから。９３年のだったかな。
◎：バツグンだって９３年だよな。大学の下見に行って千葉で見たんだもん、千葉で（笑）。ゲーセン巡りやっちゃって見つけたんだよなあ。そういや東亜の移植モノも最近無いねえ。
遮：ブイファイブ以降無いよな。でも音楽がショボい。
◎：えー！でも１面はモロに東亜っぽいじゃん。東亜はこの音源のやつが好きだなあ。ドギューンなんかだとＰＣＭ使ってドラム鳴らしてるけど、なんかかえって音粗いじゃない？だからブイファイブの方はカドが取れた丸い音で良かったよ。・・・と俺は思った。
遮：でもショボいと思う。メガドラ版買うしかないか？
◎：でも、また画面の比率違うんじゃない？
遮：だから画面の隅を切ってある。
◎：画面が正方形じゃん。
遮：悲しいねえ。・・・しかし、今格ゲーしかやってない奴らにシューティングをやらせてみたいけどね。
◎：分かんないんじゃない？俺が格ゲーやって全然面白くないって思うのと一緒だと思うな。やっぱ興味ないと駄目でしょ。勝ち進んでも面白くないんだ、俺の場合。「やっぱ、シューティングでなきゃ！」って思うよ。
遮：俺も最近そう思うようになったな。
◎：そういう意味では格ゲーには感謝してるけどね（笑）。
遮：でも、格ゲーもそんなに売れてないんじゃないの？
◎：売れてるよ！インカムなんか見てても全然違うじゃん。同じ１０分するにしても、対戦台ならバコバコ入って儲かるけど、シューティングなら１人がプレイしただけでそのくらいの時間になっちゃうでしょ。
遮：津田沼じゃ、対戦は流行ってないなあ。場所にもよるけど。
◎：袋井ほど冷めてないでしょ（笑）。
遮：でも、格ゲーの新作をすぐ対戦台に入れるのは汚ねえよ。
◎：対戦から入ってるもんね。
遮：ストⅡなんか対戦で入った事無いぜ。
◎：Ｘはやってたじゃん？
遮：この間の部活の合宿ん時もゲーセン連れてかれてストⅡでボコボコにされたなあ。
◎：そんな弱かったっけ？俺ブランカ使ってクリアしてんの見てたけど「すげえ奴がいるなあ」なんて思ったもんだけど。あの頃はアーケードゲームクリアしようなんて夢にも思ってなかったから（笑）。
遮：格ゲーやるならカプコン直営店！あったゲームがストⅡとヴァンパイア、あとスーパーマッスルボマー！ほとんどこれだけ。
◎：楽しそうだねえ（笑）。
遮：ＳＮＫのゲームは無いんだよ。あとマクロスとか。
◎：うわー、ケンカ売ってるみたい。おもしれー。でもとうとう格ゲー批判になっちゃったねえ。原稿描いてくれてる人もいるのに・・・。
遮：そういや、ＪＡＦＣＯＮⅢでモリガンのコスプレしてる奴がいたって聞いたけど？
◎：それは見てないなあ・・・。早々と立体で作ってあったから驚いたけど。ワルキューレは見たけどなあ。
遮：顔考えてからやりやがれこの・・・
◎：それ言っちゃダメだって！コスプレやってる人は楽しいんだから（笑）。
遮：どっかの雑誌のおもちゃショーのレポートで、コスプレしてる人の悪口言ってる人がいましたって・・・
◎：君のことだよ。
遮：ああ俺のことかやっぱり！（笑）
◎：でもモリガンのコスプレって一体・・・？
遮：フェリシアはもっとマズい。
◎：わざきたが好きなんだよなあ。
遮：・・・まあ、わざきたはね。
◎：東亜の話なのに！
遮：俺、雷龍っていいゲームだと思うんだけど。
◎：２はいいけど、最初のはグラフィックギラギラで音もギラギラで・・・。
遮：それが最高ッスよ。壊しまくれるし。連付きだと楽かな。あ、これはNMKだ。
◎：いいよ、この際。しかし最近はシューティング弱いねえ。

濾：ソニックウィングス２何それって感じだよな。
◎：確かに。「おまえそれ違うよ」って思った。ゲーセンまで行っていまどき横画面の縦シューやりたいって思う奴がどれだけいるか考えてみて欲しいもんだよな。ＮＥＯＧＥＯ参入は勝手だけどさ、やる場所間違えてるよ。
濾：誉め言葉が「２人同時プレイがやりやすい」だけだったな。横にスクロールする分だけ・・・って事なんだろうけど。
◎：なるほどー！（笑）
濾：前作超えてないよね。「２」を出すからには超えにゃ。
◎：最近そういうのばっかじゃん。挙げたらキリが無いけど、龍虎２なんかグラフィック前作より落ちてるし、バランスそのままで、容量増えたって言ってもキャラも増えてるわけだし・・・。仮に同じ物を作っても当然超えたとは言えないし、維持とも言わない！ちょっと上げるくらいで初めて維持だよ。他メーカーの技術も上がってるから。



濾：ハトが飛んだとか花火が上がったなんて演出は演出じゃないよ。容量の無駄使い。
◎：だからさあ、もう少し動きを滑らかにするとかして欲しいね。その点ではヴァンパイアは凄いと思ったけど。この位を毎回出せれば理想だけど・・・
濾：焼直しとかあるし。
◎：ちょっとグラフィック変えたりバランスいじったぐらいで別物としてだすなよって感じだよ。グラⅡとかサンダークロスとか忍者くん阿修羅の章とかストⅡに負けないくらいパターンがあるでしょ？
濾：負けてないと思う。
◎：ひとつゲームを作って見直すぐらいなら、その反省点を生かして次のを作るべきだよ。焼直しなんて論外だよ。
濾：あと、受けるゲームといいゲームは違うって事かな。同人受けばっかのもあるけど。
◎：だからこういうことをやってるんだけど、やっぱ東亜が無くなって頂点がひとつ無くなったよね？幾つか山があってさ。
濾：シューティングの神様だぜ。
◎：神様だよ、本当に。
濾：そのシューティングの先頭走ってたのが転んじゃったんだ。弱体化して見えるのも当然だと思わんか？
◎：シューティングほぼ一筋だったってのも凄いよ。ほかにもゴークスとかテキパキとかあったけど・・・
濾：脱衣麻雀もあった！
◎：ええ？でもそれは東亜がカゼを・・・
濾：カゼをひいたんだ（笑）。しかしいい響きだよな、東亜って。そういや掛川にある家庭用品の店も東亜ってんだ。「トーア」って伸ばすんだけどね。
◎：トーア？東亜って言うともう一人喋って欲しい人が居るんだけどね。この場にいないし。
濾：達人王とブイファイブの全国ＴＯＰの人のビデオ貸してくれないし。
◎：あ、それ俺も言われた。「見ます？」とかって言ってくれたから二度返事で答えたのに、それっきり。でもあの人は俺マジで尊敬してんだけどなあ。見てて「シューティング好きなんだ」って分かるし。他のも上手いけど。
濾：スコアに懸けてるとかってあるよね。途中で死んじゃったらボタン以外の所ひっぱたいて。
◎：あの時の気迫は凄いよ。プレイ中は近寄れないし。
濾：何かあるよね。
◎：スコアラーってああいう感じなのかなあ。
濾：俺スコアは気にしてないけど。とりあえず進まないと。
◎：点伸ばしは後回しだよね。でも全国レベルでスコア出してる人達ってのは最初からスコア狙ってやるのかな。それだけってのも怖いけど。
濾：稼げるぞって言われれば稼ぐけど・・・永パ（永久パターン）だって分かってても。
◎：でも集計はしてくれないでしょ。「ここまで伸ばした！」ってのも見てみたいもんだけど。
濾：永パでカンストとかね。
◎：まあこの辺は雑誌の方々に頑張ってもらうしか（笑）無理だろうなあ。

◎：さて、そろそろ締めにかからないとまずいんで強引にまとめるけど、東亜が復活するなり他が

頑張るなりしないと、本当にシューティングつぶれちゃうよ。東亜くらい完成度高い奴がさ。東亜のはいつも「こりゃあ職人芸だな」って俺思うもん。
濾：そうだね。あと彩京あたりも有望かな。戦国エースと・・・
◎：あと・・あはははは（大笑）何だっけ・・・
濾：ガンバード？
◎：そう。何かキャラクター狙いまくってんの。
濾：コットンの二番煎じ臭い奴とか。
◎：え？でも服の色とか・・・
濾：青じゃん！
◎：・・・。
濾：でもシューティングにキャラクター性持たせたら終わりだよ。
◎：バツグンは？
濾：あれはメカだからいいよ。ガンバードは・・・ほうきに乗った女の子♥だぜ？自機がよ。
◎：えー、いいじゃん。
濾：メカがいいの！
◎：そしたらドラスピとかは？あれは生身のドラゴンだよ？
濾：あれは別格。
◎：じゃあ本家のコットンは？これもダメなの？ＣＤは持ってるみたいだけど？（笑）
濾：・・・いいんだよ。しかし東亜は何でつぶれたんだろうね。
◎：他にも経営不振そうなメーカーはたくさんあるのにね。「あんたらこれで大丈夫かい！」みたいな所。
濾：〇〇〇〇〇が残ってて東亜がつぶれるって信じられないんだけど。
◎：メーカー名出せないじゃん。確かに言えてるけど。でも、このメーカーもカラーが良く出てるよね。
濾：そうそう、△△××なんか、練習ステージは描き起こしたみたいだけど、おお△△だって思うし。逆にタイトーのスラップファイトなんか「これどこのメーカー？」って感じだよね。
◎：タイトーってメタルブラックとか、レイフォース、ダライアスみたいな小綺麗な部分とうさん臭い部分がカラーじゃない？オペレーションウルフ３なんて知らないでしょう？
濾：知らん（笑）。で、東亜は。
◎：こういう強いメーカー色を持ち、なおかつ高い完成度を持つ作品を作っていたメーカーがつぶれてしまって残念でした。願わくば復活を！！
濾：いいのか？そんな事で。
◎：なんか、軟派だな。
濾：軟派なのか？
◎：とにかく、タイトー以外どんなメーカーつぶしてもいいから東亜には復活して欲しい。それだけ。
濾：タイトー以外・・・
◎：インベーダーがある限りこのメーカーはつぶれないらしいぞ。
濾：何それ・・・。
◎：まあ、精神的なモンだろうけど、「俺たちにはインベーダーがついてる！」って感じで。社員の人が言うんだから間違いないよ。
濾：あ、それすげー。俺は〇〇〇はつぶれても構わん。あ、まずいかな。
◎：ＡＳＯⅡとかあるじゃん。あ、これじゃバレる。まあ、勝手にばれろ（笑）。
濾：テクノスも参入だし。〇〇〇〇もいいかな。
◎：キリがない。じゃあ、とりあえず東亜と格ゲー批判対談は終わりということで。パチパチパチと。
濾：パチパチパチ・・・え？



ーエピローグー

◎：しかし・・・格ゲー批判が大半の東亜対談だったけど・・・
濾：いけいけＧＯＧＯ・・・
◎：う・・・じゃんぷ！・・・って、えっ？
濾：何、飛んじまうのか？
◎：え、うーんどうしようか。
濾：俺、今だに分からないんだけど・・・
◎：何！知らないのか！？じゃあ単行本全部をだな・・・
濾：うー・・・。

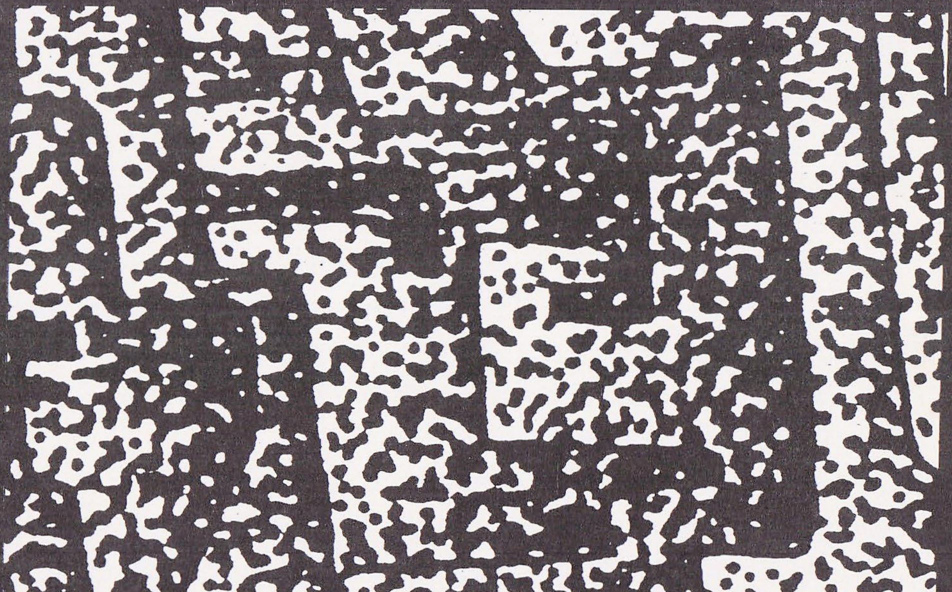
END

文責・文字起こし：ｏｂａ－ｎｉｎｅ
ワープロ打ち：　いっしょー

AREA - III

FREE TALK

BOX AND MACHINE



ＵＦＯキャッチャーについて。

「ＵＦＯキャッチャー」っていうのが正式な呼び方かどうかは分かりませんが、いわゆる、どこのゲーセンでも見かけるようなぬいぐるみを取るヤツです。まあ、場所によってはドリームキャッチャーとかぬいぐるみキャッチャーとかいう名前がついてることもありますが・・・。昔は一時期これに燃えてやってた時期があったので（今はやってないけど）よくわかるんですが、とにかくお金がかかります。或る程度のコツをつかむまでは特に・・・。やっぱり今からして思えばあれをやっていいのはお金のある大人だけだと思う・・・。学生の身分の奴は手を出したらいけないシロモノっすね、あれは。下手すると万札単位で金がふっ飛んでいきますから・・・

さてさて。そういえばこれってたった２つのボタンしか使わないのに、けっこう取り方のテクニックみたいのはたくさんあったような気がします。今思い出したのだけでも「首つかみ」とか「掘り起こし」、「紐引っ掛け」、「転がし」・・ｅｔｃ。まあそういうのは狙ってもだいたい外れて損するって事になるんですがね。大方の場合は取れそうなのの上にアームを持ってきて、後は運任せって感じじゃないですか？あんまりそういうのって狙う機会がないですから・・・

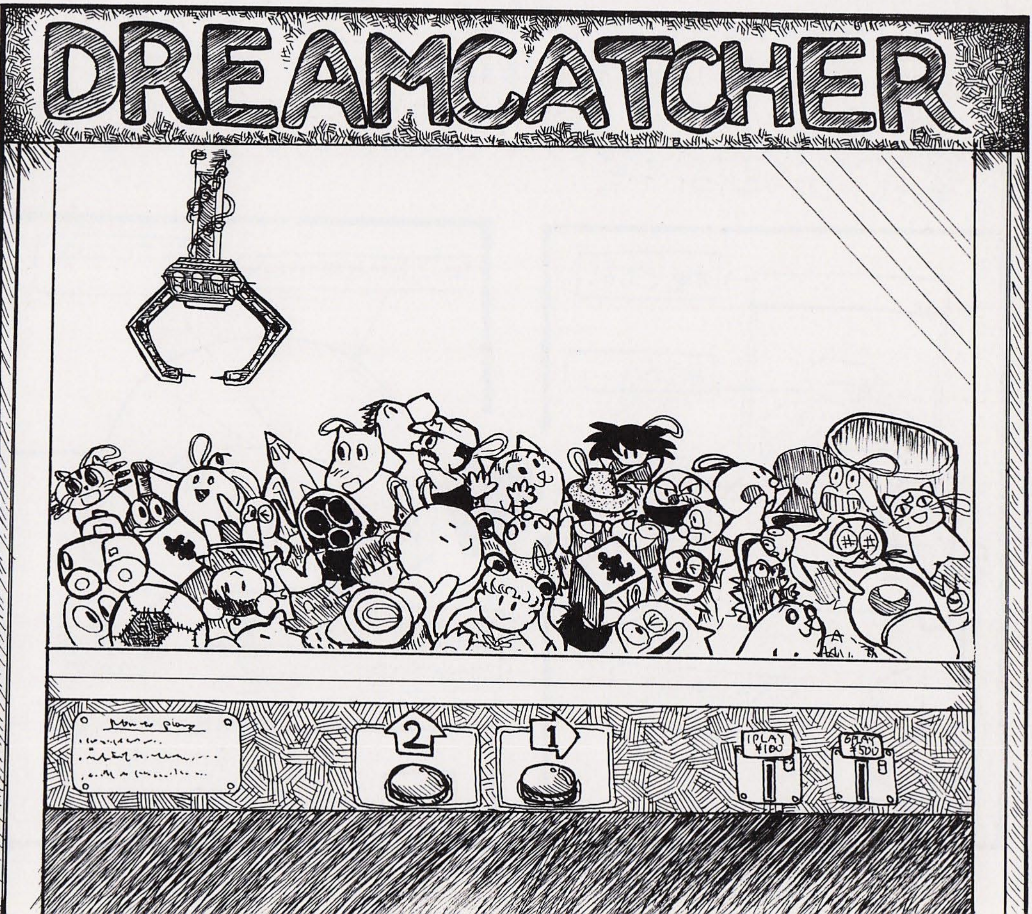
しかし「取ったその時だけは宝物」とはよく言ったもので、取ったあとのぬいぐるみってのは本当にはっきり言って処理に困ります。私の場合は自分の部屋に飾れるだけ飾ってもまだスペースが足りなくてついにダンボールにためこむという結果に陥りました。んで、結局最後は貰ってくれそうなのは友人に配れるだけ配って、あとは捨ててしまうという始末。今思えば少し勿体無いことをしたかもしれませんけど・・・・。あ、そういえばある雑誌でこれらのぬいぐるみの処理問題による解決策として「わただけとってクッションを作る」というのが載っていましたが、これはいいアイディアだと思います。けれど・・・ああいうぬいぐるみにハサミ入れれるのって少し残酷じゃないっすか？（捨てる方がもっと残酷だってば・・・）

で、上のようにぬいぐるみだけだといまいち実用性に欠ける（芸がないとも言う）ため、ためこむばっかりになってしまうので、最近メーカーの方でもこの事を考慮してか、いろいろと遊べる物、生活で使える物なんかもこれで取れるようになったようです。私の知ってるのだけでもＴシャツ、帽子、スリッパ、ＣＤ、ジグソーパズルなどなど。ちょっとめずらしいかな？って思えるところではゲームソフト、使い捨てカメラ、グローブ、パ○ティー（笑）など。でもこうやってメーカーでもいろいろと考えてくるけど結局はやっぱり取って置いておくだけで実際に使うってことはあんまりないみたいです。だいたい中国製とかのちゃっちいヤツばっかだからだと・・・（略💧）

　そういえば「ラッキーまぜまぜボタン」ってのが付いてるのがあるのを知ってますか？このボタンを押し続けると１０秒間くらい底がウネウネと動いて中がかき混ぜることができてしかも好きな時に止めれるという・・・・。要するに欲しいのが取りやすくなるまでこのボタン押し続けてりゃ良いというわけ。「こんなのだったら誰でも好きなの取れるじゃねえか！？」って思うかもしれないけど、その通り。ウソみたいに良く取れる。私の場合、かき混ぜてただけで取った事もあったんだから（実話）。絶対あの機械はぬいぐるみの元値分の金は稼いでないと思う・・・。（ちなみに１個に付き３００円以上かけてくれないと店は赤字なんだそうな）。とにかく私はこの機能でやった後キャッチャーから足を洗いました。満足したっていうかいままで苦労して取れそうなのを捜してたのがバカらしく思えてきたというか・・・私には逆効果だったらしいです。

　と、まあここまでキャッチャーの事についてダラダラと書いてきましたが、結論から言いますと後で絶対後悔するから手を出さないのが一番です。特にキャラクター物に弱い人や１つの事に熱中してしまう人は注意が必要でしょう・・・。

いっしょー　１９９４年8月未明



エレメカ関係 その1

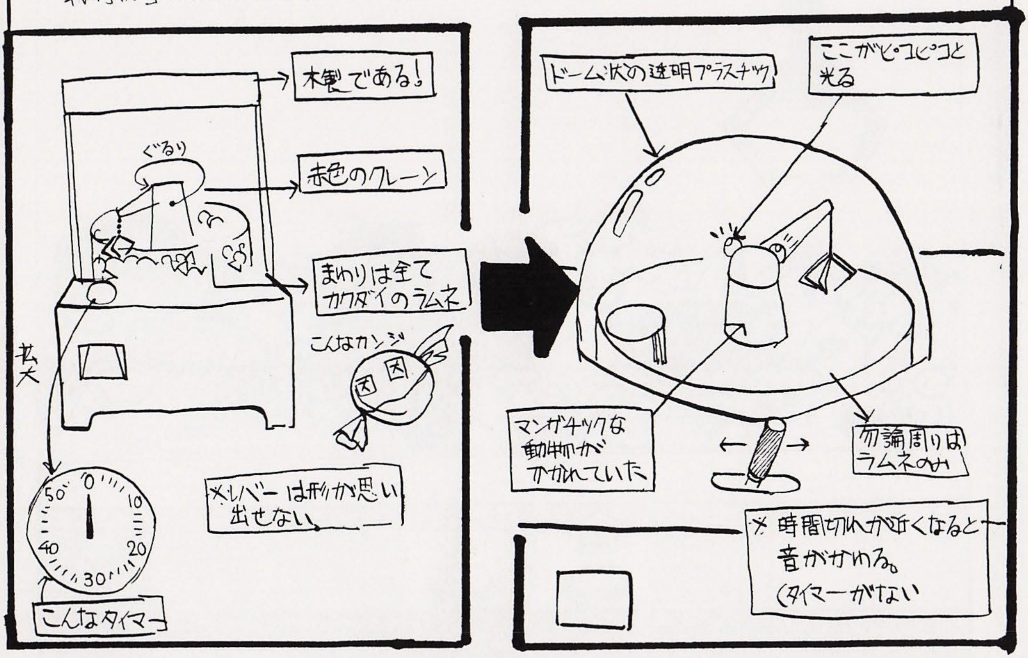
実はエレメカの意味をよく知りません。(モグラたたきの様なゲームの事だとは思いますが。。)その為もしかしたら違う物があるかも知れません。

ラムネつかみのクレーンゲーム

これが全てのクレーンゲームの元かもしれない・・・。1回10円で制限時間60秒。今のように音楽なんて流れない、コンパネの左にうめられたタイマーもクレーンも静かにまわる、レバーを動かす音しかしないなんだかとってもさみしいゲーム。その後1回30円、100円玉なら4回できて20円お得よというバージョンアップが発売されました。(効果音もあります。)

ところでこのラムネ、「クッピーラムネ」のカクダイ製菓(社名間違えたらごめんなさい)がつくったものだけあっておいしかった。大きさもクッピーラムネの倍はあり一ケずつ色とりどりのセロファンにくるまれておい、目を引いたものです。

最近はアルミパックのキャンディとかお菓子の種類がぐんと増えました。あのラムネは見かけなくなってしまいました。お店で売られているのは見ましたが、やはり自分の「戦利品」にはかなわないです。

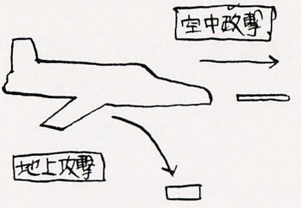


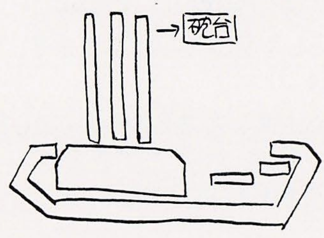
正体不明のゲーム

要はあまりに昔すぎてタイトル及びメーカー名がわからないゲームのことです。当時はまだ小学生でそんな事どうでもよかったというのもありますが。

中でもよく遊んだのは「ブロックくずし」1プレイ料金が10円と安く単純でありながらも夢中になりました。突然バー（自機）の両端が縮んでしまうというスリルもありました。

2つ目は1プレイ20円か30円のシューティングゲーム。画面はモノクロに近い地味な感じの強制横スクロール。空中攻撃と地上攻撃とわかれていたと思います。





時間制限ありのシューティングもありました。敵がだんだんと降りてくるインベーダーと基本的な所が同じで、色セロファンでちゃんと(?)色わけされていました。

時間まぎわにサイレンが鳴りはじめ、敵も自機の動きもとまり、画面が点滅し、デモプレイ画面にもどってしまいます。

自機の当たり判定が変わっています。左上図のような形をしているのですが、右半分ならミスにならずかけるだけで、左にある砲台に当たると1発で死にます。
インベーダーのそれより耐久があります。

変わった所では自機は「カエル」で飛んでくる虫をジャンプして食べるアクションゲーム。ジャンプの際の鳴き声が結構リアルで今も耳にやきついています。聞かせてあげれないのが残念。（いいって!?）

エサのムシは3種類ぐらいで、一番得点が高いのがチョウチョ。これとは反対でミスになってしまうのがハチ。恐らくノドを刺されるためではないかと思われます。あとカエルが動けるのは座っているハスの上からそれ以上の高さ、ハスから落ちてもミス（これはなんか納得いかないような…。）

以上全てのゲームはユニー掛川店5階にあったゲームです。現在5階は封鎖され（従業員の休憩所だそうです。そこに働いている友人がいるので確か）4階に『お子様ゲームコーナー』的で残っています。（念の為ゲーセンという規模ではナイですよ）

私の、ほかにも「あ、俺も（私も）やったことあるなコレ」という方がいればいいなあ。

細川鯖濫

エレメカ関係 その2.

山のぼりゲーム

1回30円。プレイヤー(登山者)を「すすむ」「もどる」の2つのボタンを使用して折れて落下していく丸太橋、ハチの巣、ヘビ、落石、切れるロープ、カミナリのワナをクリアして頂上へゴールするのが目的。ちなみに制限時間以内(30秒)ならミスをしてもスタート地点に戻され何度でもやり直しができます。

ボタンを1回押すごとにプレイヤーは前進(後退)します。動くというよりちょうど視力測定の器具と同じように中からランプでてらしていてパッパときりかわるわけです。(わかっていただけたかとても不安)ワナ(敵)は常に一定のスピードで動いておりプレイヤー側のランプと同軸にかさなってしまうとミスとなります。(上手に説明できなくて申し訳ない、下図参照のこと。)

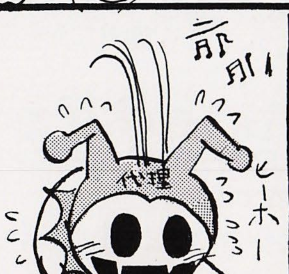
私はこのゲームが得意でして8割の確立で景品のお菓子を手に入れてみました。どこの場所だったかはもう忘れてしまいましが、スピードをメチャクチャ速くしてあった物がありましたが、あれはほとんどサギに近いと今でもうらめしく思ってます。



ゴールすると「アルプス一万尺」が流れて下の取り出し口からお菓子がでてくるがいきおいがすごく床に落ちてしまう方が多かった。

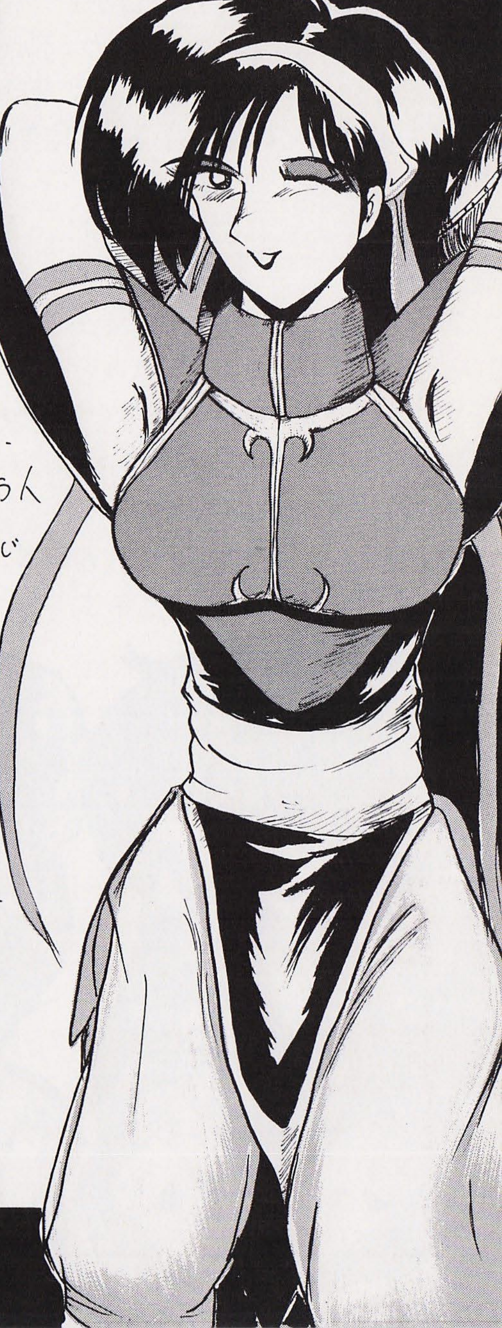
ひろうのが妙に恥かしかった。

中身はオブラートでつつまれたオレンジ色の四角いあめ。(ポンカンあめなのかしら、やっぱ)



やっぱり年増!!
——劉飛鈴

ベストゲームということですが、ここ
は、ベストキャラですね。デコゲーの女性
キャラクターは渋いものが多いですが、
この飛鈴も渋いことは渋いんだが、
私としては、可愛いく見えて仕方がない。
28歳ですね。こうやって書くとゲッと思う人
いると思うけど、私の性格として、人と同じ
ことは嫌というか、ひねた考えなので、
みんながロリに走るなら、俺は年に走る！
それでゲームの話ですね、このキャラで、
対戦台で勝つのは最高ですね、こんなんに
負けるのは——って感じで連続で乱入され
たりすると良いです、もう優越に浸ってしまい
ますねえ。

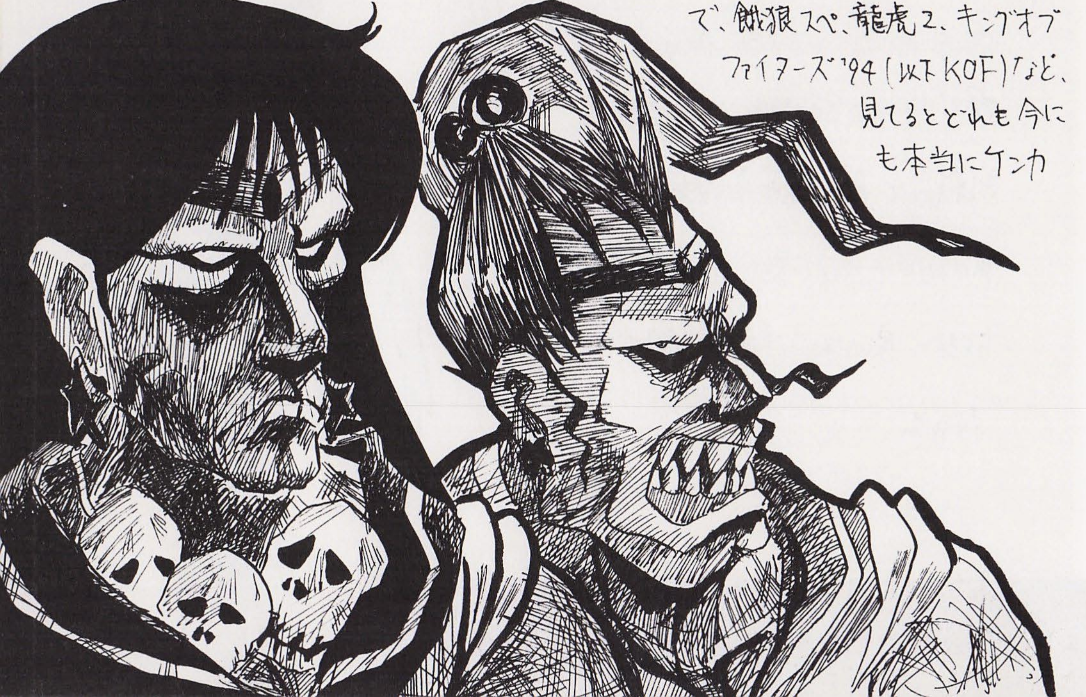


格闘ゲームがつまらん！

近頃の格闘ゲームって面白いですか？どーもどのゲームもマイナーチェンジする度にバランスが悪くなってるよーな…　ストⅡに関しては、ターボまではだんだん良くなってきてた（と思う）けど、スーパーストⅡ（ベガ……例外）（以下スパⅡ）では16人にしちゃったからもっとバランス悪くなったし、スパⅡXはスーパーコンボのせいでもう最悪だし…さっきからバランスバランスってうるさいけど、キャラ選択した時点で勝負が見えてしまう位に差がついちゃマズイと思うんですよね。（ザンギ×本田とか）ある程度差がつくのは仕方ないし、個性がなくなっても困るけど……まあスパⅡXに関しては、スーパーコンボがなけりゃ殆どただのスピードアップしたスパⅡだし、スーパーコンボも入れる分にゃ面白いんですけどね…実用的かどうかは別として。でもスーパーコンボって（ただの）必殺技を残像で強引にくっつけただけだからイマイチかっこ良くないしなー。まあこのスーパーコンボだとか超必殺技とかで見られるように、最近のゲームって見た目ばっかり気にして肝心のバランスはどうなっちゃってんだろうと思います。

あと、コンピュータが強過ぎて初心者は絶対に一回戦で負けるし、"常連"レベルでもたまに負けるし、もーインカム稼ぎが見え見え。いい加減コンピュータオリジナル連続技とか、タメなし必殺技とか、ピヨっても0.5秒で起きたりとか、つかみ技で半分減らしたりとか、もうカンベンしてほしい。あれじゃあ対戦の練習はおろか連続技だけの練習もできません。

SNKもストⅡに対抗してイロイロ出してるけど、（個人的には）サムライ以外はどうもイマイチで、餓狼スペ、龍虎2、キングオブファイターズ'94（以下KOF）など、見てるとどれも今にも本当にケンカ



になりそうな対戦が多かったな。これらのゲームは、"勝つ為"に占める超必殺技のウェイトが大きすぎるような気がします。簡単にできる連続技ですぐピヨって、もっかい連続技、または超必殺技でカタがついてしまってはあまりにもつまらないと思うんですけど。こんな事なら、"ピヨリ"ってもういらないんじゃないかとも考えたくなるんですが…

連続技といえば、スパⅡXとKOFに限って空中で何発か当たるようになったけど、ああいった返しようのない連続技はやめてほしい気がします。このような、見た目を気にしすぎた空中連続技の中で最悪(オレはそう思ったんだ!)なのが、サガットの強タイガーアッパーカットで、5回ヒットするけどダメージは今までどおり、5発全部当たらないとダメージが今までより少ないという技になってしまいました。ケン、サガットなどの豪快な(?)キャラが好きな私としては(このよーに)かなり許し難い変更も今まででけっこうありました。こーゆーことするから、通常技も重視されているバーチャファイターとかサムライとかの方が面白くなって、ユーザーが流れていってしまうんだと思います。(でも、真サムライはヤバいな…)

でも何だかんだ言ってゲーセンに行けばストⅡは必ずやってしまうんです。どうやらまだストⅡを完全に見捨てたワケでもないようですが、カプコン! ユーザーは確実に減っているぞ!! いくらオレでもいつかは愛想つかすぞ!! ここらでもっとビシッとしたゲーム出さんとやばいよ。マジで。だからいい加減ストⅡでも何でもいいから、面白いゲームを出してね。

ストⅡはもういい!

おわり

Text. T.M.U

Illustlation. すずじゅん

余っちったんで

筆者のたわごと ラタン

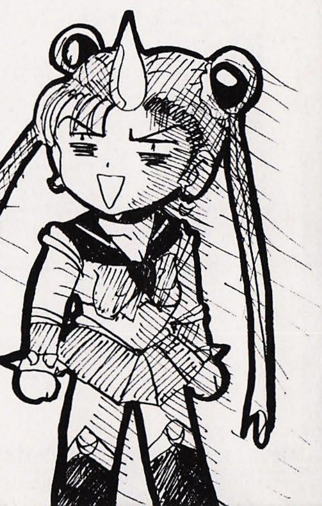
PCの「ファイティングストリート」が熱いぜ!
サガ夫がホモみたいなの

スーパーマッスルボマーって
本当にプロレスゲーム
なのか?
超ダサー

微積の単位が!! ああああああ
力学もな



フにににに…
対戦で
豪鬼とるなああ
しかも大体そんなに
上手くない

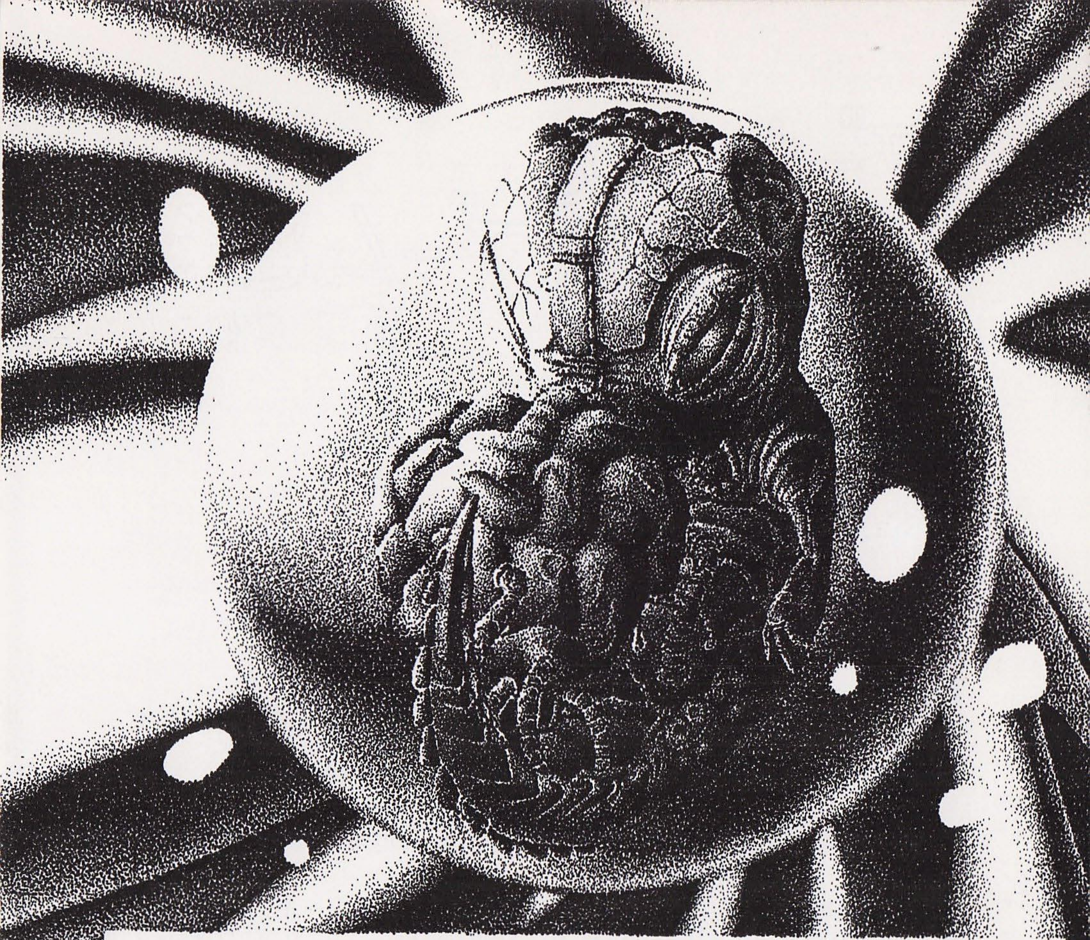


TAITOメロディックシューティング概説

"メロディック"である事のひとつに、ステージ間のつなぎがある。大低のシューティングゲームでは各ステージが変化に富んでいる為、ステージクリアの後、画面が切り変わって次のステージになる、というのが一般的な形態である。R-TYPE、サンダークロス等は好例だろう。グラディウスシリーズでは、空中戦→各ステージ→ボス破壊→空中戦…となっており、各ステージの強烈な、普通につなぎ合わせたら干渉すら起こりかねないインパクトをある程度緩和させているものの、所詮苦肉の策だと思う。ダライアスは、ステージセレクトの際、実際に自機を操作しながら次ステージを選べたので、「ゲーム画面のまま進行する演出」を打ち出した作品と言えるのだろうが、その画面が共通(使い回し)だった為に、単なる作業という意味合いの方が当然、強かったし、それ以前にステージとボスのフィールドが完全に切り離されていた為、それも結局のところ帳消しになってしまう。その点については、ダライアスⅡで改善されていた。その、ステージとボスの隔たりはゲームの演出と密接に結びついていた。ヤマトは顕著な例だろう。それに至るまでの過程というものが、きちんと組まれていたのである。(地上→地下基地→地上→ボス)この、地上に上がった所にボスが待ち構えているというシチュエーションも良かったが、単なる巨大戦艦で終わらないという点も捨て難い。思えば、この作品から仙波隆綱氏が参加していた訳だから、納得できるし、ここからがタイトーシューティングの再出発と言えるかもしれない。

話を元に戻そう。確かに、ダライアスⅡは構成が良い。だが、先程から述べている"つなぎ"はどうだろう?残念ながら、ほとんど存在しないと言ってしまって良いだろう。ステージセレクトはマップ上で行なわれる様になったからである。ただし、各ステージは惑星到着(惑星上空から高度を下げながら水平飛行へ)から始まり、ボス破壊後は垂直上昇→水平飛行→ワープ、と、ステージセレクトへ至るまでと、その後の過程は充分に説明される訳なので、少なくともブツ切りでは無いし、第一、もし仮にダライアスの方式を当てはめてみようとしても、Ⅱは惑星単位でステージが分かれているので、それは無理というものだ。

この"つなぎ"を最も分かり易い形で見せてくれたのはメタルブラックが最初だったと思う。まず、全ての事がゲーム画面のまま、つまり、自機は自分が



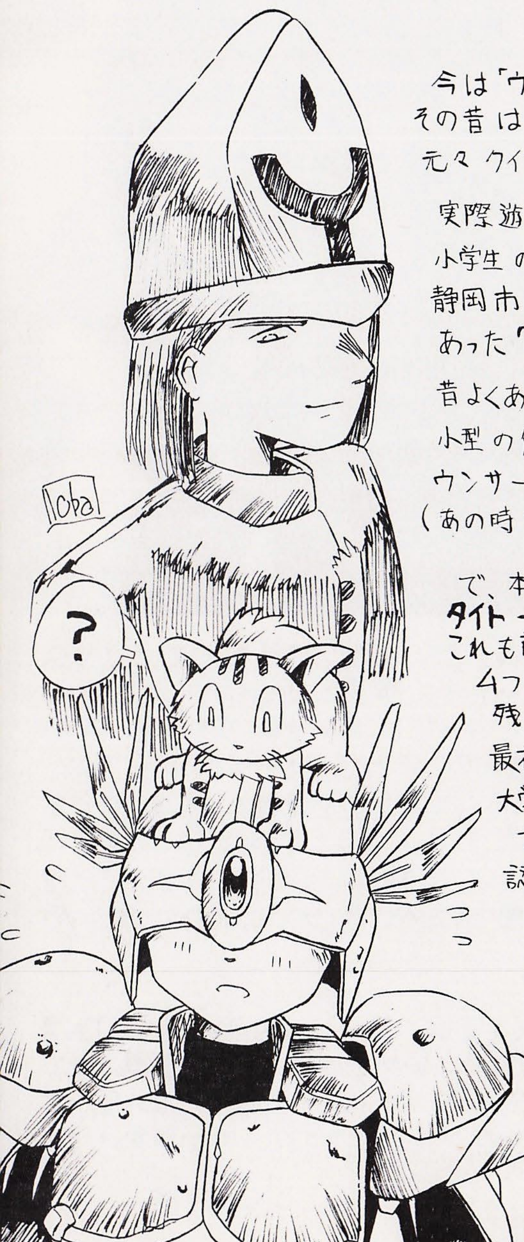
繰作する自機のままで進行するのである。また、2面クリア後は大破したスペースコロニーを背景に次ステージへ進むのだが、緻密に描かれたグラフィック(しかもラスタースクロールで立体的に動く)と、もの悲しい曲の織りなす演出にはため息が出る程。今でも固定ファンが離れないのも当然なのではないか？ しかし、「仙波節」なる言葉まで生み出したこのメタルブラックを最後に、氏はタイトーを退社。その報とほぼ同時期に出たダイノレックスにも参加していたとの事だが、メタルブラックの続編(まあ、これもガンフロンティアの続編として作られていた訳だけど)を待っていた私個人としては、少し違う路線だったので悲しかった。確かに完成度の高い作品であった事は否定しないが。

レイフォースは、今述べて来た事全てを究極に限りなく近い形に練り上げた秀作だと言えるだろう。ステージ間に切れ目は皆無で、ひたすら流れる様にしてゲームが進む。グラフィック面での動きのダイナミズムも完璧、サウンド面においても、"つなぎ"の部分に曲のイントロ部分が流れ、単なるループでは無い、曲としてのらしさがより前面に出ているのもいい。

oba-nine

ゲーセンとクイズゲームと私

綱川鯖濫（つながわ さばらん）



今は「ヴァンパイア」にはまっている私ですが
その昔はクイズゲームばかり好んでいたのです。
元々クイズ番組とか好きでしたし。

実際遊んではいないのですが、確か私が小学生のころ記憶に間違いがなければ、静岡市のとある地下街の店頭に置いてあった「アメリカ横断ウルトラクイズ」
昔よくあった100円の血圧測定機にもにた小型の筐体で、マイクを片手にした福留アナウンサーのパネルがあったように思えます。
（あの時プレイしていれば良かった。うう(泣)）

で、本当に一番初めにプレイしたゲームは
タイトー「頭の体操」1プレイ50円。
これも前者のような小型筐体でした。
4つのジャンル（ノンセクション，歴史・文学 残り2つは忘れた）から選び、
最初のノルマをクリアすると大学へ、
大学をクリアすると大学院へとすすみ
さらに大学院をクリアすると「博士号認定証なるカードがもらえます。↗

どりあえず

CAPCOM

↘考える時間は1問10秒、画面の両端のマークがタイマー代わりで一番下にいくとタイムオーバー。

私はこのゲームの音楽が結構気に入っていたのですが、どういう訳かしばらくしてからは音声のみになっていてとても残念でした。

ちなみにこのゲームはユニー掛川店5階のゲームコーナーにありました。（なお現在は閉鎖中、社員の休憩所となっている）

その後高校一年の時浜名湖ゆうえんちパルパルの売店の外で発見いたしましたがやっぱり音楽が。とほほ。

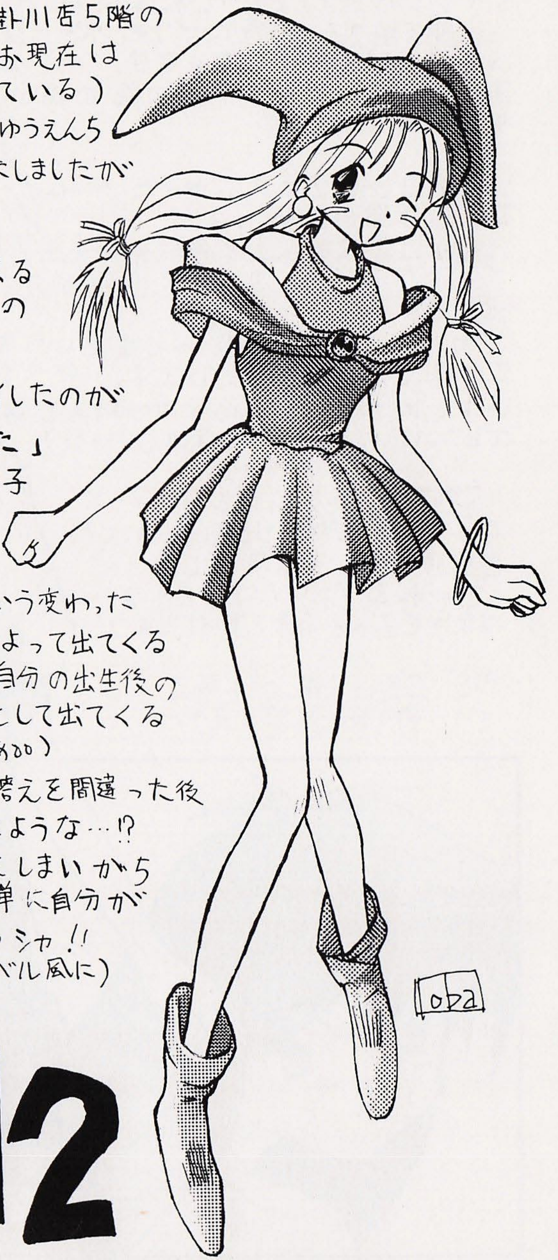
その次に**カプコンワールド**がくるんですが別頁に書いてありますのでとばします。

社会人一年目になってプレイしたのが**セガ「クイズ！宿題を忘れました」**

プレイヤーは、博士，男の子，女の子ロボットの4名のうちから選択します。このゲームは「自分の生年月日を入力する」という変わった取り組みがあり、そのデーターによって出てくる問題がかわってきます。つまり自分の出生後の社会でおこった事件等が問題として出てくるという訳です。（わかりにくいなあ。。）

そういえば確かこのゲームは答えを間違った後正解の番号を示してくれなかったような…!?

だから同じ問題でもミスしてしまいがちだったのでしょうねー。いや単に自分が頭悪いだけですわねが ギシャシャ!!
(七ザベル風に)



World2

タイトルは忘れてしまったけど RPG風な世界観のタイトーのクイズゲーム。インストにかかれた勇者の絵が鳥山明ぽい絵でなんかドラクエをほーふつさせました。ストーリーはカプコンワールドと同じ姫の救出で、4人のからキャラクター（勇者）を選びます。それぞれのキャラにはジャンルが決まっており、私はいつも「ゲーム・マンガ」のピエロ。(遊び人か？)
1問正解すると同時にザコモンスターなら1体倒せて、ボス戦においては1ダメージになります。ゲームオーバーの画面は滝のような涙を流しているギャグ顔の姫があらわれるのですが、笑えなかった。

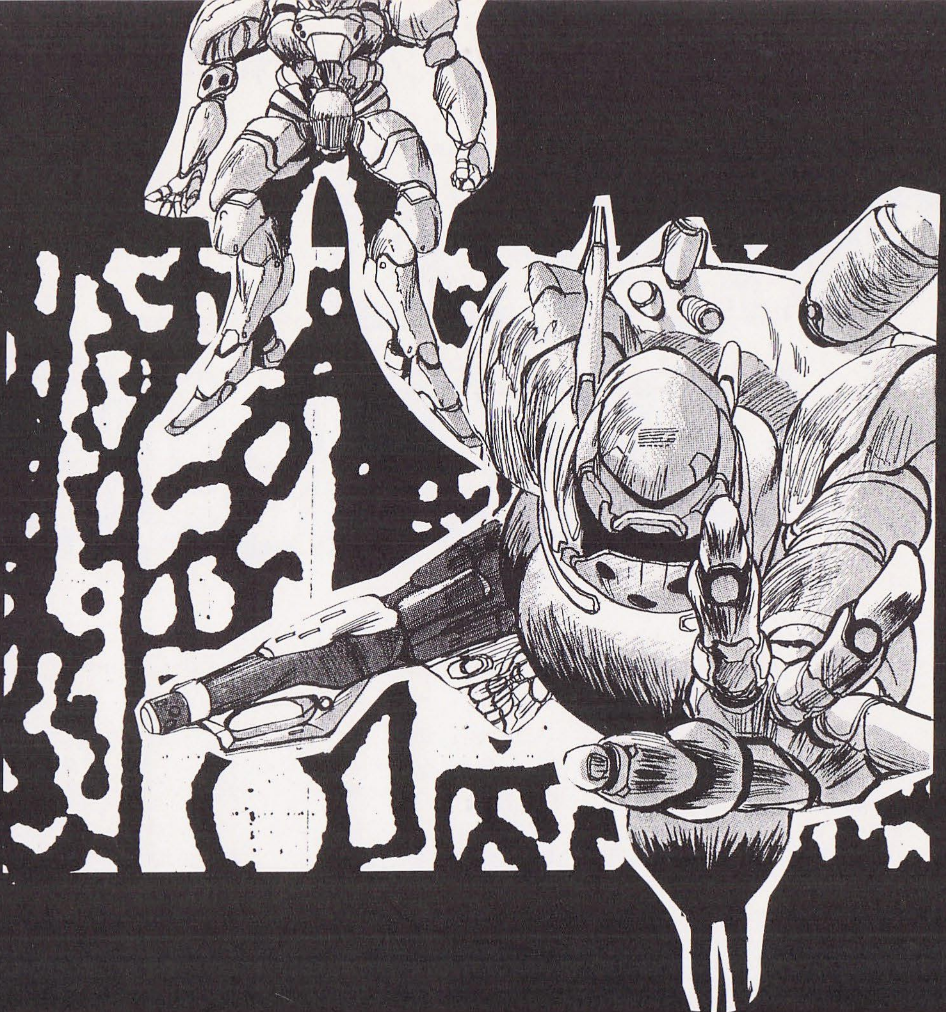
カプコン・W2の後にやったゲームというと**コナミ「学問のススメ」**。
舞台は学校の教室で各教科の先生が問題を出しクリアすると次の時限の教科の先生が出てきます。
多分、クイズ→問題→授業という発想があってこの様になったのだと思います。仲々設定が変わっていましたが、「緊迫感」がほとんどなくて、残念でした。(逆にいえばほのぼのしている)

このごろクイズゲームが出ないなーと思っていたらカプコンがD&Dをモチーフにしたクイズを出すようですね！嬉しいッス。
さー私をヴァンパイアに負けないぐらいはまらせてくれる事を期待しよう！

P.S OBA-9様カット描き
ありがとうございます。



BGM:「愛と虐殺の日々」聖飢魔II



AREA-Ⅳ

TALK ABOUT GAME MUSIC

これ聴かずして
ゲーム・ミュージック語る資格なし!!

NINJA WARRIORS

ニンジャウォリアーズ

ゲームミュージックを語る上で、ないがしろにしてはならぬ名作中の名作とはそう、ZUNTATAの"ニンジャウォリアーズ"だ!! これ語らずして、ゲームミュージックの何を語ろうと言うのだ?!

のっけから絶賛だが、本当にこれは名作だ。ゲームミュージックファンならオリジナルからコンプリートアルバムまで、そろえるべきであると私は思う。持ってないなんて言わせねーぞ、何? 持ってない? すぐ買ってこい! 今すぐだ!!

名作名作言ってても仕方ないので、説明を加えませう。まず、ノリの良さ、これは言うまでもないが、一曲一曲の構成が、我々を飽きさせない。曲の変化が非常にスムーズな上に、ループの中に色々な組合わせをしているからだ。とにかく耳にすんなりと入り込んでくる。これはゲームミュージックとして、基本的な事であり、また一番重要な事である。"ニンウォリ"はこれを見事にクリアしているのだ!! まったくもって見事なアルバムだ。

曲風についても触れよう。"ニンジャ"だけあって東洋風な作りであるが、サムスピのように完全に東洋である訳ではない。これは一度でも曲を聴けば分かる事である。西洋のビートに東洋のスパイスを混ぜた奴だね。要は、アメリカ人のイメージする"忍者"が一貫したテーマじゃないかな? ノリがよく、しかも神秘的、言葉にするのは難しいが、そんな所だろう。(ライナーノートにも書いてあった)

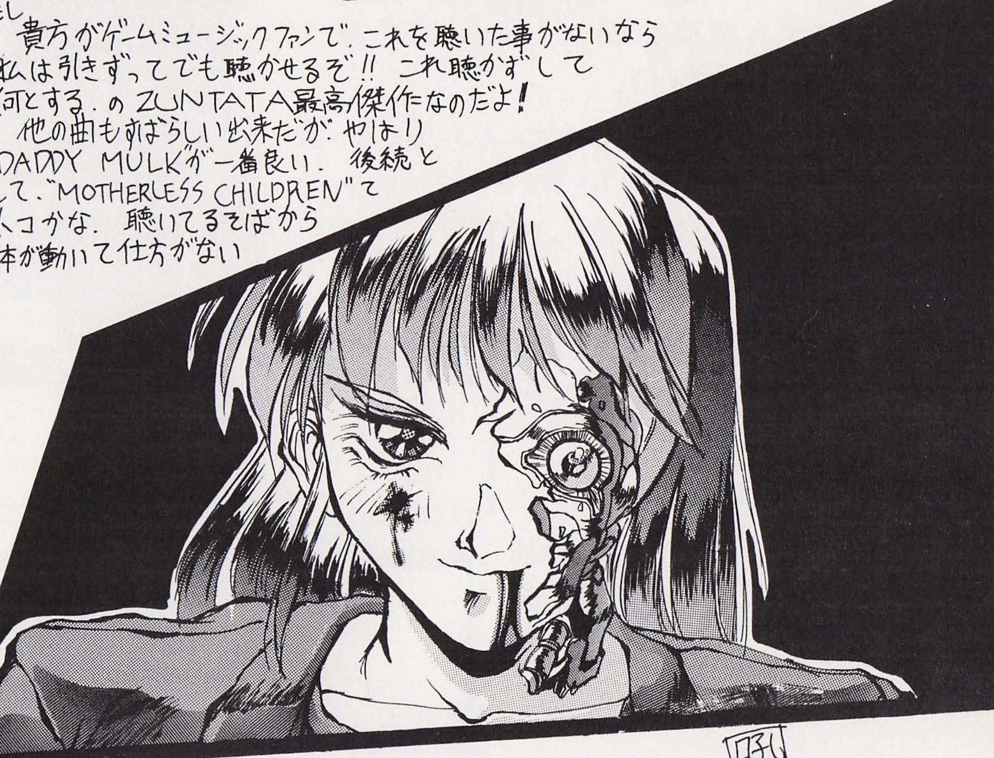
音源に関しては、かなりいいと思う。このゲームはかなり昔のものであるが、今聞いても劣っているとは思わない。さすがはタイトー、ZUNTATAってやつかな。CMばっかに力入れて中身も曲も超クソゲーなどっかのメカ物ゲームとは大違いだね。比べちゃタイトーに失礼だな。

ニンジャウォリアーズの曲は今では色々な所に顔を出してるけど、代表といえば"G.S.M TAITO 1"と"ニンジャウォリアーズコンプリートアルバム"だろうね。"ZUNTATA LIVE"にも2曲ほど入ってるな。ニンウォリコンプリート程クオリティの高いアルバムはそうそうないだろうね。この言葉私は良く使うけど"そこら辺のくだらんバンドよりよっぽど聴ける"だよ。本当、ジュ○スカなんて目じゃねーぞ。あ、このバンドもう古いっけ。失礼しました。(私もトシか…ま、バンドブーム時代に中高時代送ったし)。まあ、何はともあれ、このアルバム、とにかくいい!! 良すぎる!!! ドラマやショートコントみたいのも入ってるしな(ケッコー笑える)

え?曲の中でどれが一番好きかって? 野暮な事聞くなよ.

DADDY MULK
に決まってんだろ!

もし
貴方がゲームミュージックファンで.これを聴いた事がないなら
私は引きずってでも聴かせるぞ!! これ聴かずして
何とする.の ZUNTATA最高傑作なのだよ!
他の曲もすばらしい出来だが.やはり
"DADDY MULK"が一番良い. 後続と
して."MOTHERLESS CHILDREN"て
トコかな. 聴いてるそばから
体が動いて仕方がない



"DADDY MULK"はZUNTATAのライヴでは.必ずアンコールに使われる.もう
お約束となっているが.何度聴いても感動をおさえきれない. この前のゲーム.
ミュージック・フェスティバルの時も.この曲が始まった途端.会場は大狂乱!
私はバンダナをぬぎすて.頭をふり乱し.トリップ状態. そして三味線!
生三味線の演奏だ!!! もうたまらん.まさに時代に名を刻む名作だ.

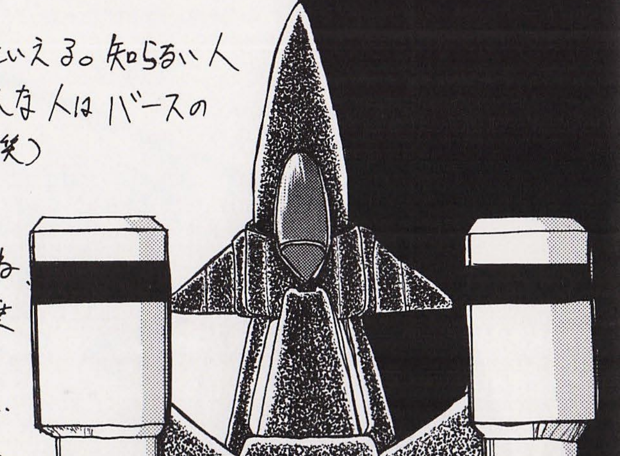
君もズンタコールを叫ぶのだ
彼達の最高傑作を迎える為に!!

サイトロンもNEOGEO LIVEなんてバカなもん出さんでZUNTATA LIVE出せボケナス.

VaPor Trail

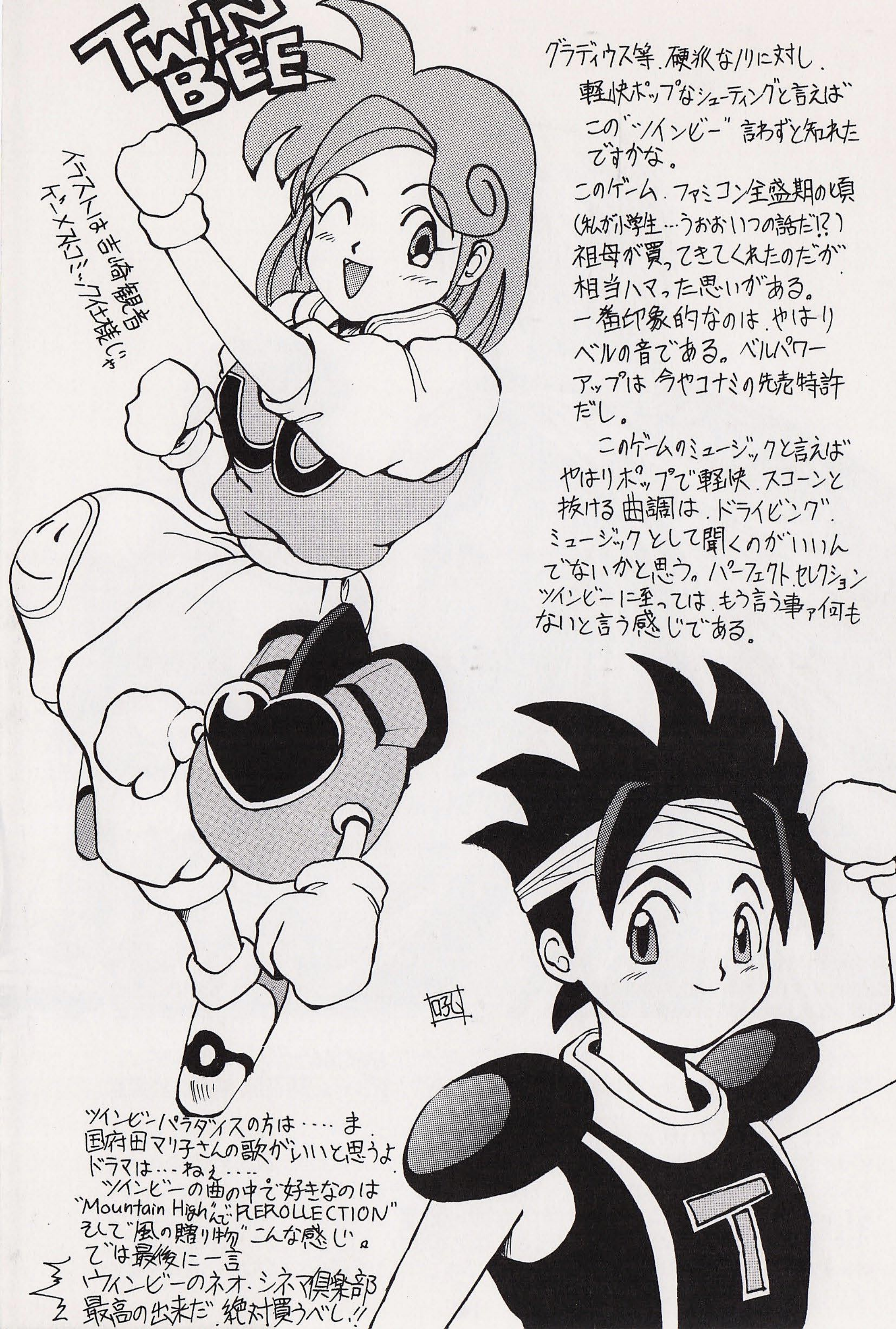
——空牙

私にとってのベストVGMでしょうか。注文までしたのは これくらいですが。
超メジャーとなった名作VGMといえる。知らない人は、どうしようもないですね、そんな人はバースのCDでも聴いていなさい。(笑)



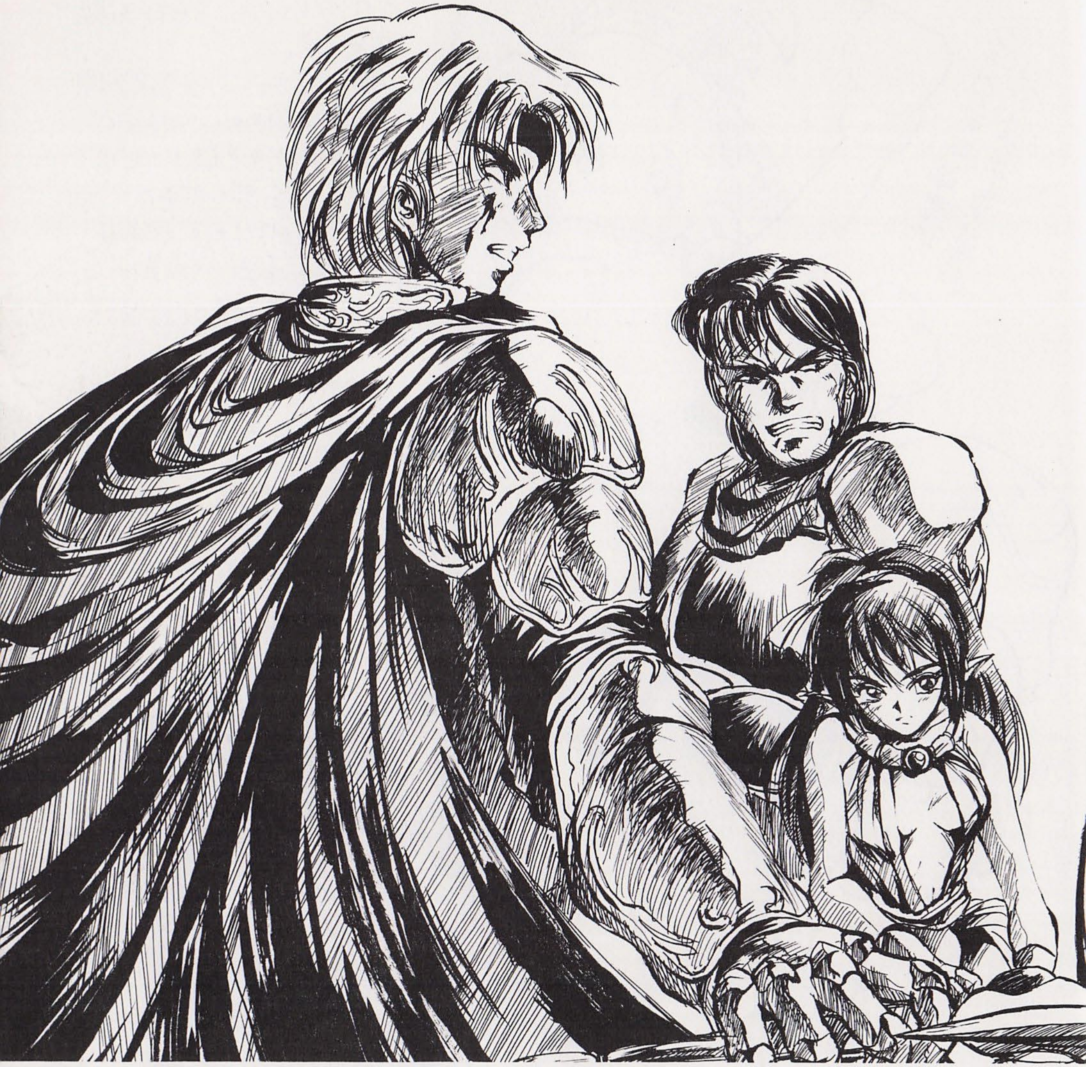
ここまでギターが似合っている格好いい曲ありませんね。硬派とか渋いといった言葉が合いますよねえ…。
でも今のデコは一体…
あまり多くは言えない、私の言いたい事は、CD聴き返せば分かるでしょう。(相当な逃げ腰ですが…)音楽の知識みてーなものは皆無なもんでして。
最後に、
「これも古き良き時代の中の1つですねえ—」

'94.11.1 速瀬礼



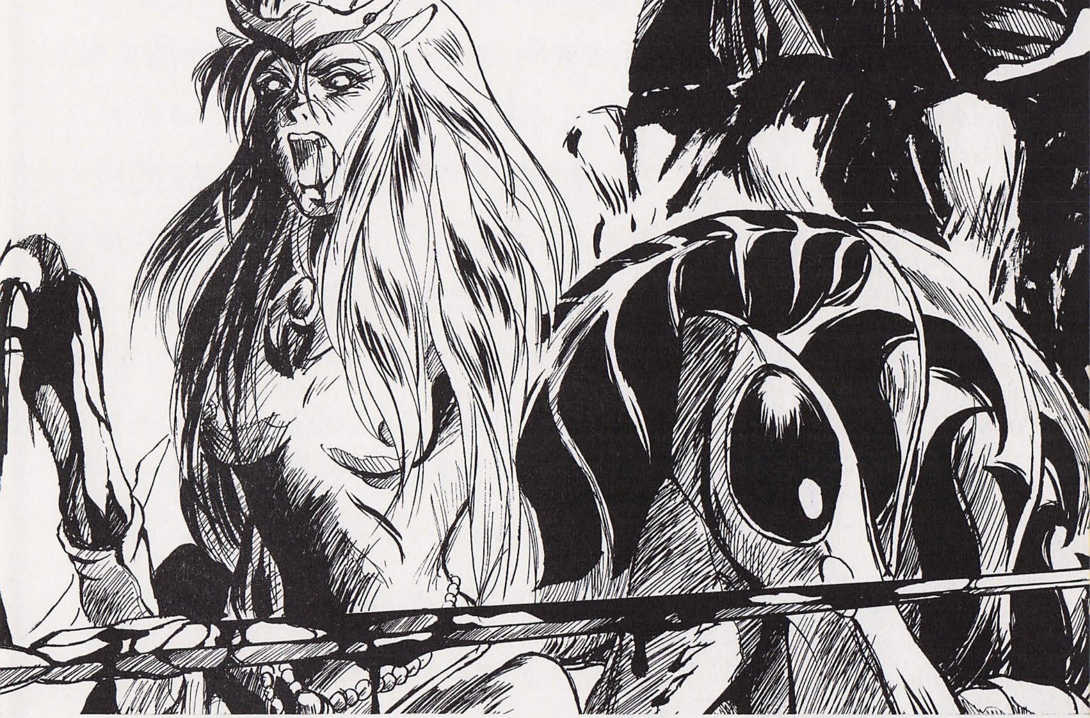
グラディウス等、硬派なノリに対し、
軽快ポップなシューティングと言えば
この"ツインビー"言わずと知れた
ですかな。
このゲーム、ファミコン全盛期の頃
(私が小学生…うおおいつの話だ!?)
祖母が買ってきてくれたのだが、
相当ハマった思いがある。
一番印象的なのは、やはり
ベルの音である。ベルパワー
アップは今やコナミの先売特許
だし。
　このゲームのミュージックと言えば
やはりポップで軽快、スコーンと
抜ける曲調は、ドライビング
ミュージックとして聞くのがいいん
でないかと思う。パーフェクトセレクション
ツインビーに至っては、もう言う事ァ何も
ないと言う感じである。

ツインビーパラダイスの方は‥‥ま
国府田マリ子さんの歌がいいと思うよ
ドラマは…ねぇ…
　ツインビーの曲の中で好きなのは
"Mountain High"んで"RECOLLECTION"
そして"風の贈り物"こんな感じ。
では最後に一言
ウィンビーのネオ・シネマ倶楽部
最高の出来だ、絶対買うべし!!



タイトーのクォータービュー・アクション"LIGHT BRINGER"これはゲーム・ミュージックと言うより、映画やアニメのサントラに近い。妖刀伝ばりの出来なのだ! 初めて聴いた時は耳を疑ったぞ。

全体としては渋い曲の作りで、ところどころに英語のナレーションが入っている。ダライアスやニンジャウォリアーズ、ナイトストライカーをZUNTATAの全体象としてとらえていた人はいささか面喰うと思う。しかし今までと違うからといって、わざとらしい作りではない。シーン事の適切な曲の配置、暗めながらも耳に残るフレーズ。少々光栄の三国志系が混じっているのではとも思う。ここまでクオリティの高いゲームミュージックには何々御目にかかれないだろう。そこら辺のくだらねーバンドのCDよりもよっぽど聴けるなコレ。うん。



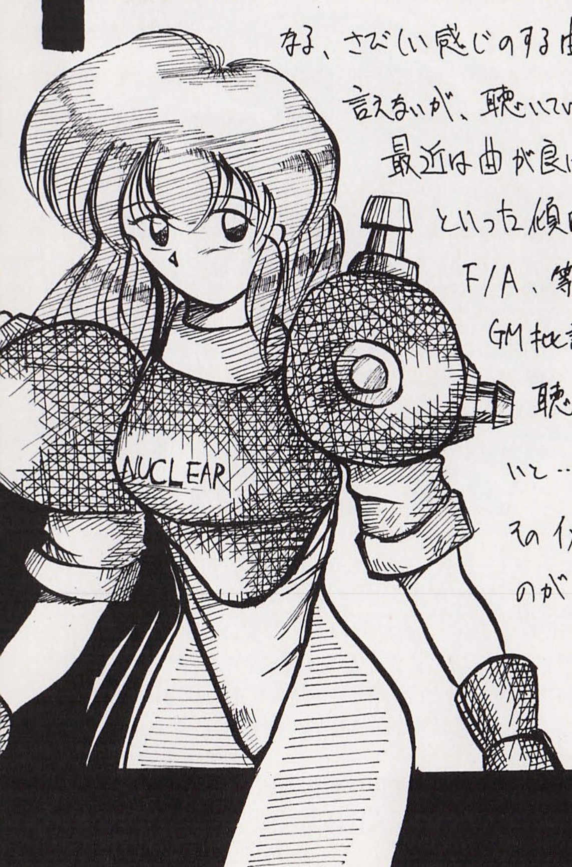
しかし何と言うか．やはり欠点もあるもので．まず．一曲一曲のクオリティは前述の如く非常にすばらしいが．渋さもここまでくると食傷気味．それと．収録時間が38分弱と短い。でも渋さを聴かすから、もしかしたらこのくらいが丁度いいのかな。あと．笑い声の音が少々割れてる（どーでもいいっか？）ゲーム本体の方は…これがハンパなゲームなんだよね．好きな連中も多いけど．あ．それとCDのジャケット．中のさし絵はやっぱり米村さんがよかったな．出渕さんのもいい味でてるんだけどね…これは私の趣味でした．失礼。

渋い渋いと言って．誤解されちゃまずいので訂正しとくけど．あくまでゲーム・ミュージックを聴きまくってる私の耳から解釈してるんで．実際聴くと．意外と軽いと思うかも知れないよ．でも．損はさせませんぜ．

GRID SEEKER

さて、ここで GMとしての
グリッドシーカー なのだが。
曲は どれも非常に良い。でも、
世間では 音が熱いとかいった表現もあった（某誌で）。熱いか？本当に。
温度が上昇する熱さでなく、凍傷になるかのような 逆の熱さではないかと思う。
シューティングの曲というものは、テンポが早く、テンションを上げてくれるといった感じが
多いのだが。グリッドは 違う。曲はきれいだが、シューティングでこんな曲を
と思うような、冷たいイメージの湧くような感じがする。聴いていて、もの悲しく
なる、さびしい感じのする曲といえる。まあ、全部の曲がそうとは
言えないが、聴いていて苦しくなるような時もたまにある。

最近は曲が良ければ、どんなゲーム内容でも合ってしまう
といった傾向があるかもしれない。ビューポイントや
F/A、等、曲単体でも楽しめる。しかし最近の
GM批評は、どうでしょうか、ゲームをしてない人が
聴いても楽しめないとダメ、一般に売れな
いと…みたいなことばかりですが。ゲームをやって
そのイメージをふくらませるから聴いて楽しむ
のがGMではないでしょうか



94、11 速瀬礼

Earth Defense Force

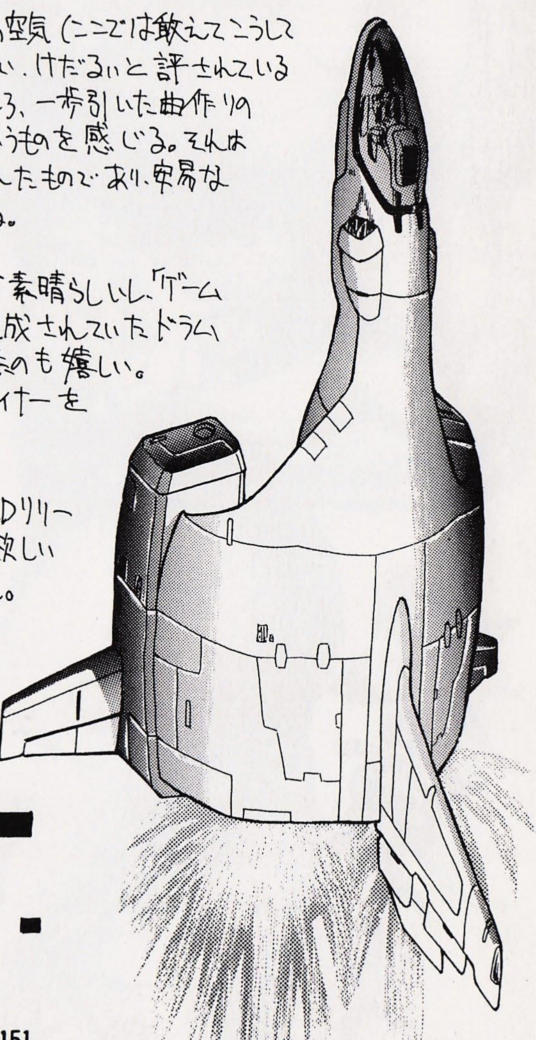
ジャレコの手による、横スクロールシューティングゲーム。AC版も好きだったが、本格的にハマったのはSFC版プレイの後だった。しばらくの間はこれのプレイが日課になっていた程。グラフィック面でもバランス面でもAC版のものを改善してあり、「スーパー」と銘打っただけのことはあるな、と感じた。しかし、ハマったのは、そのサウンドに因るところの方が大きい。

捨て曲は無い。どれもステージの空気（ここでは敢えてこうしておく）によく合っており、雑誌では暗い、けだるいと評されているのが信じられない。私個人としてはむしろ、一歩引いた曲作りの上手さとか、媚ることのない音楽性というものを感じる。それは勿論確かな作曲技術に裏づけされたものであり、安易な思いつきでは決してありえないものである。

とにかく哀愁に満ちたメロディが素晴らしいし、「ゲームサウンド・ジャレコ」の時点で既に完成されていたドラムサウンドがいい形で進化してくれていたのも嬉しい。
唯一気に入らないのは、古葉美一がライナーを書いている事ぐらいだ。

「ソルダム」以降、ジャレコGMはCDリリースが無い様だが、何とかまた出して欲しいものである。P-47 ACESもあることだし。

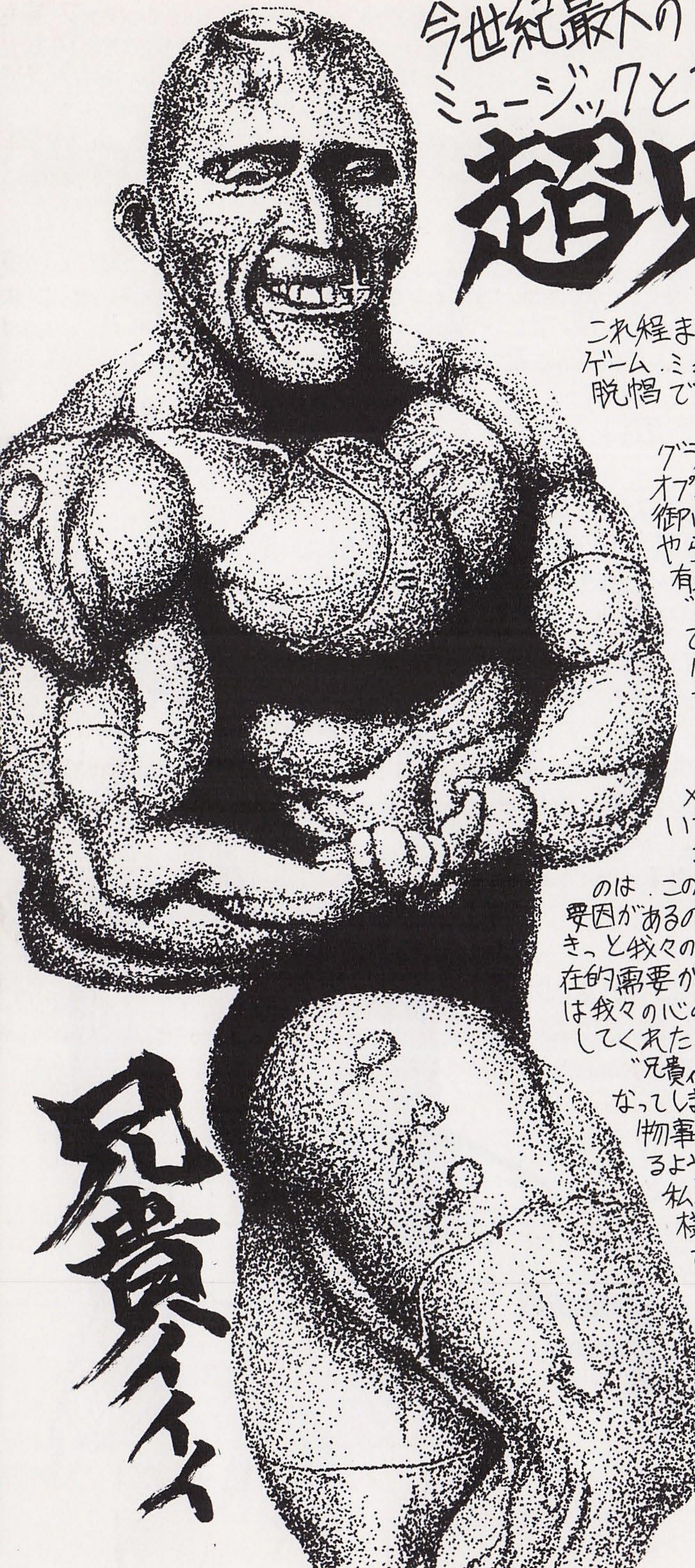
oba-nine



E.D.F.

今世紀最大のブッ切れゲーム ミュージックと言えば.そう

超兄貴



これ程までにテンションの高いゲーム.ミュージックには.ただただ脱帽である!! アニキイイ〜

グラディウスで言う所の.オプションが.サムソン.アドン御両人であるが.いつのまにやら韋駄天.弁天ら主人公より有名になってしまった。

"兄貴"とはサムソン・アドンではなく韋駄天.弁天（こっちは姉貴じゃねーか？）を指す言葉だったのだが.今ではサムソン・アドンを指す言葉として定着している。まあメサイヤさんもこれを狙っていたと思うが。

このゲームが話題になったのは.この鍛え抜かれた肉体美に要因があるのはもちろん言うまでもない.きっと我々の中にマッチョダンディーへの潜在的需要があったからだ.そう.メサイヤさんは我々の心の琴線に触れるモノを具現化してくれたのだあああああ!!

"兄貴ィィ"と言う言葉は.私もログセになってしまった。いるだろ.そういうヒト.物事が失敗した時.助けを求めるように."兄貴ィィ"と口走るのが私の場合ですが.やはり己の様に.人生の半も過ぎていない若者には.たよれる兄貴が欲しいものですな.

この点描.社会学の時間.講義中にやってて.皆にジロジロ見られた.

アニキィ〜!!

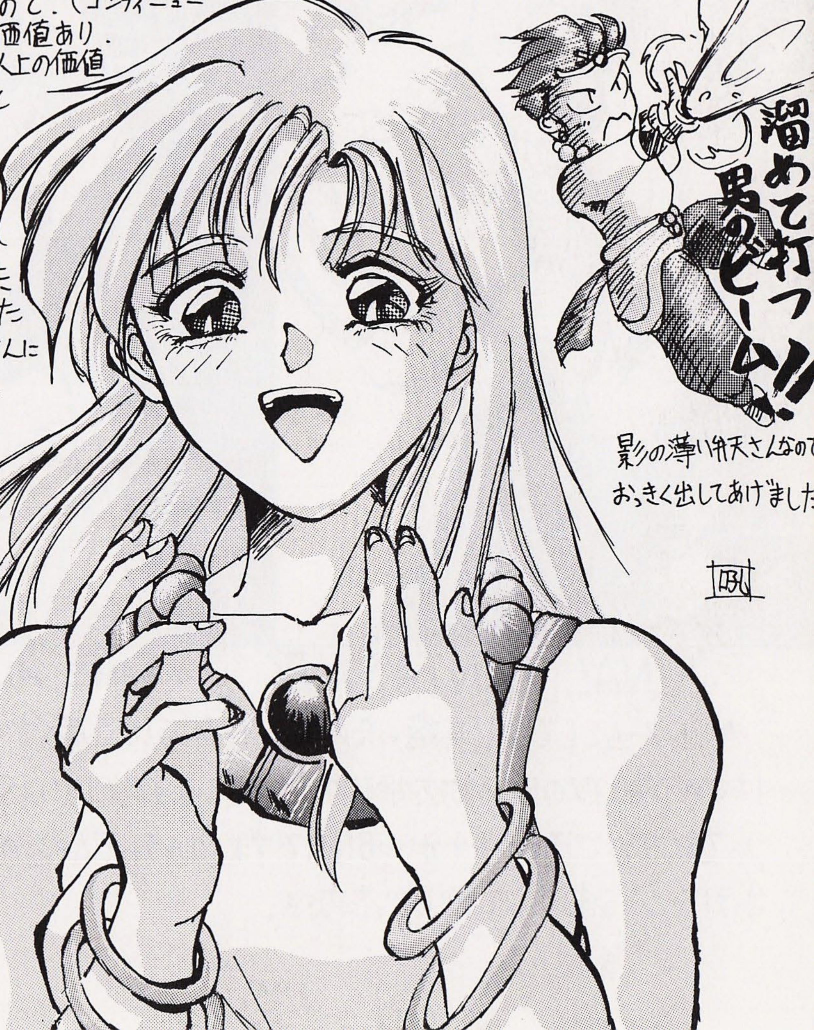
さてさて．では音楽の方にいってみるか．作曲はラスト・ハルマゲドン”・”改造町人シュビビンマン2”等を手掛けた．GM界の兄貴こと．葉山宏治さんの．大地を揺るがす”男のサンプリング”だ!! CDかけたら．いきなり”兄貴ィィィ．もう．駄目だ”だからねえ．予備知識のない人が聴いたら．一体何のCDかと思うだろう．．ゲームとはまず思わないよね・何だろうな…インディーズとも思うかな．一番多いのはやはりインディーズだろう．映画やアニメとも一線を画しているからな．そういえば．葉山さんの名がラスハゲのCDのライナーに無いのは何故？BRAIN GRAY MUSIC TEAMとあるだけ．この一員だったんだな．きっと．ラスハゲ．シュビビンマン．兄貴….なんかどれもイロモノだ…発想がスゴいのばっかり．

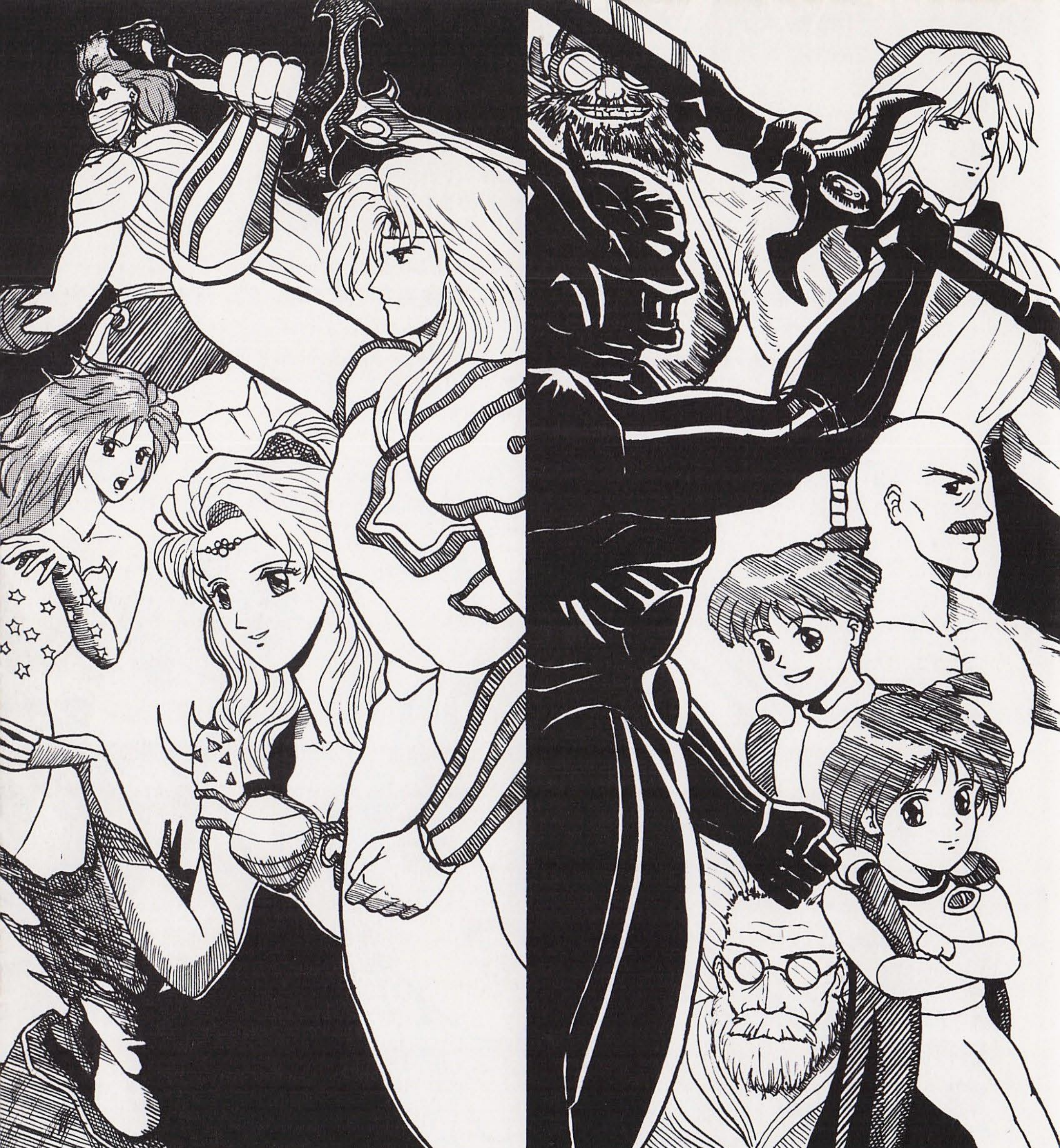
話を兄貴に戻そう．曲は．バラエティーに富んでいるというか．キレてるというか．とにかく口では説明しにくい事は確かだが．楽しめるという点では皆意見が一致するだろう．何しろ兄貴だからな(笑)しかしダライアスやグラディウス等のシューティングに比べ．何とブチ切れている事か….ま．それが味であるし．ウリである事に間違いはないのだからね．ボスが出て来たのに．間伸びした曲が”ラ〜ラァラァ〜”だからな．しかし．どれも個性的で．頭の中にこびりついて離れない．インパクトに関しては最高の力を持っているだろう．

曲を聞いた事はあるが．ゲームはやった事がない．という人もかなり多いだろう．韋駄天．弁天の影が薄い理由の一つだろうし．実際ゲーム自体の出来はイマイチなのだ．しかし．ビジュアル的にはすんげー楽しいので．（コンティニュー画面とか）一見の価値あり．CDの方は百聴以上の価値あり．買うべし．と言ってもゲーム・ミュージックファンなら皆持ってるか．

何はともあれ．ここまで思い切ったモノを創ってくれたメサイヤさん．葉山さんにお礼を言いたい．次は姐(あねさん)”愛・超兄貴”だそうだが．期待してます

兄貴ィィィ!!

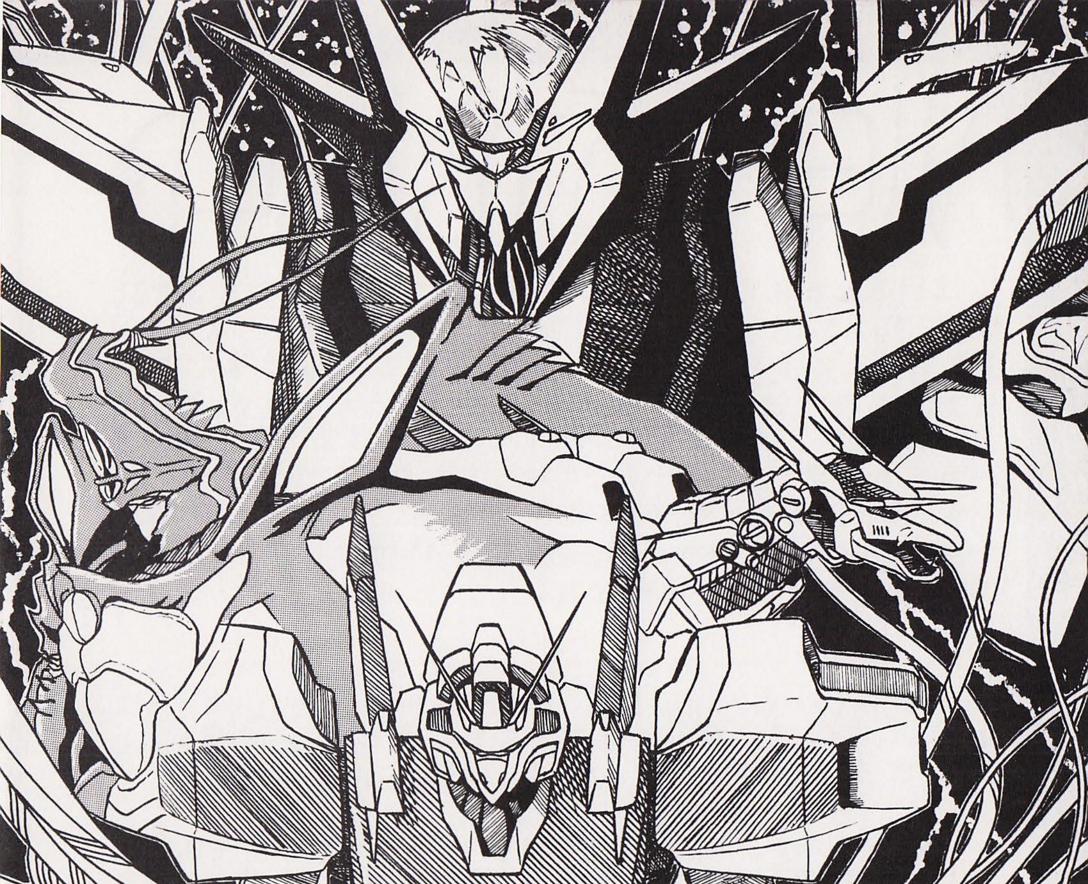




FINAL FANTASY IV ◁GAME MUSIC▷

ベストゲームとしてはVを描いたので、IVはMUSICで描くか……。というのは半分はずれ。現にIVのBGMの方がVよりいいと思いますよ。CDにはSFC版の音源で入ってるんだけど、それでも十分いいBGMですよ。「ケルティックムーン」の他にフル・オーケストラバージョンもつくって欲しかったなぁ。

baldish バル '94



XARDION

超攻合神
サーディオン

▽Game Music▽

まぁ、ゲームは何ですけど、BGMの方はいいと思っているゲームです。ゲーム中に流れるBGMじゃなくて、CDの方ですけどね。ゲームの方のBGMは音源の使い方が下手ですけど、CDの方はいい出来だと思いますよ。さすが田中公平氏が音楽やってるだけのことはあるってやつですか。あとオーケストラの演奏だね。このゲームみたいに音でソンしてるゲームって以外と多いかもしれないですな。

boldish '94

NIGHT STRIKER

もともと私は夜とか、夜景というやつが好きだ。何か作業をするとなると、始めるのは決まって夜だし、夜中に犬を連れ出して、家の裏の、東名高速の沿道にもよく散歩に出た。もっとも、これはまだ犬が生きていた頃の話だが。　この東名、堀のようになっている為、その上には無数の陸橋が架かっており、この上からは袋井市と、浜松市の両方を一望できる。しかし、浜松の方はAct city周辺しか見えない為、ほぼ全て見渡せる袋井側をよく見ていた。この陸橋、かなり幅がある為、トラック乗りの人達も休憩に来ており、彼らもやはり、袋井の夜景を眺めていた。

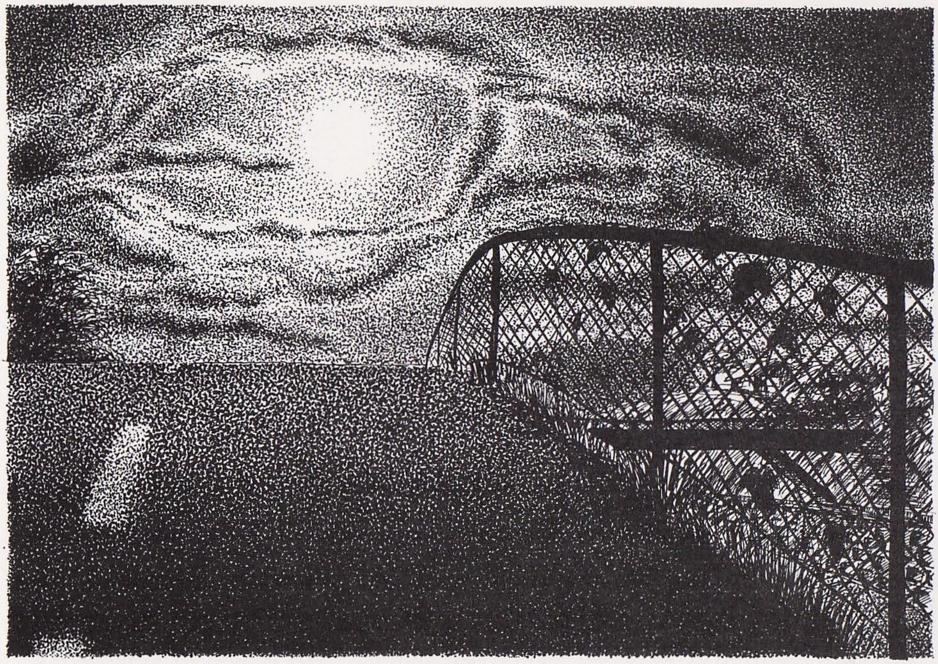
予約はしていなかった。当然、入手できるものだと思っていたからなのだが、甘かった。磐田の様な田舎でも品切れという店がほとんどで、苦労して何とか、入手した。発売日の事である。

がっかりした。よりによって、間伸びしたテクノアレンジ。もはやACオリジナル音源にあった疾走感はどこにも無く、一貫して退屈極まりないアルバムだ…　そう感じた。

単なるフルアレンジアルバムというなら、諦めもつくし、そこそこの評価をしたと思う。実験的な試みもなされていたし、(特にTrance Parlent in blue イントロ、Boss 3、Burning road、Boss 6 etc.)メロディアスな所は相変わらずだから、聴いていられないという程でもない。しかし、これらは全てメガCD版のサントラとして…、つまり、ゲームBGMとして制作されているのである。そう考えると、やっぱりこれじゃあ…と思わずにはいられなかったし、少なくとも、私の好きなNight strikerとは違っていた。

それでも、「これもNight strikerだ」と言い聞かせながら、聴き続けてみた。…効果は、少々ではあったが、現れ始めた。

COMPLETE ALBUM



最初に「いいな」と思えたのはFly away後半の泣きのギターソロだった。次いでBOSS3、Commune、シ・メールといった感じだ。考えてみれば、どの楽曲もオリジナルの時点で最高だった訳だから、忠実にアレンジしてみたところでは何の意味も無さなかったことだろう。

街へと続く、一筋の、光の道。街の光は、適度に冷えた空気を受け、ほのかに輝いている——。袋井の夜景は、どこにでもありそうな代物かもしれないが、私には、このアルバムのサウンドの湿り具合と絶妙にマッチしていると…強引かもしれないが…感じた。それと同時に、ようやく「これもNight striker」と呑み込めた。その結論に至るまでにかかった時間は、余りにも長過ぎた様に思える。

oba-nine

忍者龍剣伝

マイナーゲームの登場である．が．意外と"知っている""よく聞く""実はやった事がある"という人がいるのでは？　あ．いない？　ゔ…ま．いいや

このゲームは．コンシューマとアーケードの２種類が出ている．少し似ているが．非なるモノである．私はゲーム自体はあまりやった事がないのだが．アルバムはⅠ·Ⅱ２枚持っている．これは気合いの入ったアルバムだ！テクモさんの"忍者龍剣伝"に対する心意気がうかがえる．

まずは．ファミコン版のミュージックからいこう．このゲームはストーリー重視の為．いろいろなシチュエーションに対応した音楽を使用するので．曲数は非常に多く．それぞれの色合いもかなり異なっている。ここで各曲のクオリティはどうなのかというと．かなりハイレベルである．ファミコン音源．であるから．今となっては聞き劣りするものの．メロディラインは群を抜いている．音源を増やしてあるグレイドアップヴァージョンが多くの曲で試みられているのはうれしい．リアレンジヴァージョンは一聴の価値あり．ここまでクオリティが高ければ．プレイヤーの感情移入は並大底ではないと思うぞ．よくファミコンでここまでやってくれたモノだ．

次に．一諸に収録されているアーケード版の方だが．こちらはファミコン版と違い．メリケンチックなノリである．軽快につき進んで行くといった所か．しかし．ノリだけで進んでいる感じで．ファミコンよりいい音源を使用しているが．イマイチ．ファミコン版より印象が薄い．出来は何々なのだが…もう少し聴かせて欲しい．少々アーケード版の方で不満を書いたが．このアルバムはよいぞ

いままでのはⅠのアルバム．そして．私がもっとも書きたかった忍者龍剣伝Ⅱ－暗黒の邪神剣－の紹介にいくぞ!!

Ⅱのアルバム？　とにかく聴け!!　ファミコン版のフルアレンジヴァージョンだ!!　恐しい程のクオリティ！　聴くのだぁ一っ．

前述の如く．シチュエーションに対応する為か．色々な曲が収録されている．気味悪いのやら．ノリのいい奴やら．なんとヴォーカルヴァージョンまで入っているぞワーヒーズや千葉麗子と一諸にすんなよ．あんな超クソヴォーカルヴァージョンよかよっぽど完成している．さすがにプロの歌うダークシールにゃかなわんけどね

ファミコンのオリジナルも入っているけど．言い訳程度である．すこしさびしい…しかし．ファミコンゲームをここまでグレードアップさせたのは．女神転生Ⅰ·Ⅱや　あの遊遊記．摩陀羅…数える程しかない．時代が時代だったからなぁ….他にいいのがあったら手に入れたい．それはともかく．このアルバムは絶体チェックを入れよう．

ゲームの方は．恐しく難易度が高いが．非常によく出来たゲームだと聞く．Ⅱはどうか未確認だが．ⅠはPCエンジンに移値されている．あとⅢもファミコンで出ているが．ゲームミュージック·アルバムは出ているのかな？　そしてまた未確認だが．忍者龍剣伝のアニメがあるというぞ．もしかしてⅡはそのサントラもかねてたりして…ま．噂だけどしかし．Ⅱのアルバムジャケットの裏．Ⅲのパッケージの絵を見ると．アニメが存在しても不思議ではない．だれか連絡をくれ．もしアニメがあるのなら見てみたいぞ．

ニューファミコンで古き良きゲームをやってみようと思う昨今．忍者龍剣伝もやってみようと思っているが．見つからない…誰か知らんか？



悪魔城ド

コナミの名作ホラーアクションと言えば、もちろん悪魔城ドラキュラだ。美麗なグラフィック、世界観を醸し出すBGM。当時の私はすごいショックを受けたものである。

数多く存在するドラキュラシリーズだが、やはりファミコンディスク版が一番有名であろう。その頃にあったゲームの中では群を抜いた完成度だったからね。ただ、セーブがあったのである程度救われたにしろ、あの難易度の高さも半端ではなかったから、クリアできなかった人も多かったのではないだろうか。

ゲームバランスの問題はあったにせよ、やはりドラキュラは名作だ。そう、主人公の武器がムチというのも印象深かった。しかし"ムチでドラキュラを倒せるのかな"という素朴な疑問も幼な心に抱いたが、色々アイテムもあるし、まあゲームだからと、その辺はあまり考えないようにした憶えがある……。

ゲームもさる事ながら、私が感動したのはミュージックだ。これ程までにプレイヤーに世界観を叩き込むミュージックは、そうそう作れるものじゃないぞ。初めて聴いた時は背筋がゾクゾクしてしまった。ここで私はドラキュラにのめり込んでしまったが、しかし残念な事に、私はドラキュラのアルバムを3枚所持するのみであるのだ。なんてこった!!（cv.大木民夫サン）と言う訳で、新しめではあるが、アルバムの紹介をしよう。

まず、"パーフェクトセレクション・ドラキュラ"。これはドラキュラ・ドラキュラII、悪魔城伝説から抜き出したミュージックのフルアレンジ。このアルバムは完成度が高いぞ。ゲームをやり込んだというヒトは絶対買うべし。そうでないヒトも十分聴けるぞ。正に"ドラキュラ"なアルバム。曲調もいろいろ。私は"Flash Back"と"Vampire killer"が特に好き。後者は有名すぎる程有名な名曲。

次に"ドラキュラバトル"これもフルアレンジだが、仲間内ではあまり評判がよくない。確かに少々とっつきにくいかもしれない。私は好きだが… 暗く激しいドラキュラってトコですか？しかし、聴いた所初心者にはおすすめできない。他のアルバムを聴いてからの方がいいと思う。

そして、"悪魔城ドラキュラX"2枚組である。一枚目はPC-ENGINEのドラキュラX。CD-ROMだけあってクオリティは抜群。なんとも心に響くサウンドだ。聴け、そして涙しろ。2枚目はメガドラ版"VAMPIRE KILLER""X68000版ドラキュラアレンジ"が収録されている。メガドラ版は、ハードの関係上か、それとも意図的なのか分からないが、従来のドラキュラよりノリが一層良くなっている。タイトルが"ドラキュラ"とつかない所から見るに、今までのものと少々方向性が異なるものにしたのだろう(?)しかし、やはりCD-ROMと聴き比べるとね…X68000のアレンジ4曲が2枚目のシメに入っている。テンポのいい曲から少々のんびりしたのまで。"Moon Fight"はドライビングミュージックに使いたい。免許ないけど（笑）

MSX版もかなり印象的だったが、恐しい程難易度が高く、一度しかクリアしてないので最後の方は忘れているものもあるだろうな…

一通りアルバム等の紹介をしたけれど、ドラキュラはやはりゲームをやりながら聴く音楽。ま、これが本来の姿なんだけれども、最近忘れられがちなコトを再認識させてくれる（もちろん単体でも聴ける）ゲームミュージックとは、こうありたいものだよね。

コナミさん、ドラキュラの続編を作ってくれるのかな。ぱずるだまなんてど〜でもいいからさ…。それと、誰かファミコンベストのドラキュラCDゆずってくれないかな。どこにもないんだよ アーケード版ドラキュラももうどこにもないんだよー。基板ゆずってくれよ——!!（馬鹿）


ラキュラ
私はドラキュラシリーズ、大体は体験したが
あまりXはやったコトがない
やりてーよーぉ
今回は曲で描いたけど
ゲームもやはり最高だ!!

MetalBlack



1 Red & Yellow
2 Take off
3 Born to be free
4 Visitor
5 Dancing Horming
6 Dual Moon
7 Yueez
8 memory
9 Area 26 - 10
10 Dio panic!
11 non fiction
12 Waste days
13 the gate of guardian
14 Doubt
15 Phantasm
16 Game is over
17 Time
18 a mirage of mind
19 Into the H.I



METAL BLACK

私が初めてこの「音」に接したのはCDでもゲーム筐体でもなく、ラジオだった。曲は"Born to be free"…。シューティングゲームに合うのだろうかなどと、余計な心配をしたりもしたが、鐘の音と、あのメロディーの感動の方がずっと大きかった。ゲームの初プレイと、CDの購入はその後しばらくしてからだった。勿論、この曲に触発されて、である。

実は、発売の頃からこのゲームを知っていたにもかかわらず、重々しくあり、難解そうでもあるデモを見ただけで私はプレイする気になれず、結局初プレイはかなり遅れてしまったという次第なのだが、ただでさえ出回りが良くなかったと言われている本作品、その頃には既にほとんどの店頭から姿を消しており、唯一残っていたその店からも、数日後には無くなってしまった。つまり、私はほとんどやり込んでいない。見つける度、何度かプレイはするものの、そんな事で上達などする筈もなく、今だに置いてある店を探し続けている訳だが、所沢と代々木の某店には泣かされた経験がある。所沢では、発見した翌日に行ってみたところ、コンパネが外されており、プレイできないという状況だった。代々木はもっとひどく、学校の先輩にメタルブラックとプリルラ、ナイトストライカー、ウルフファング等があると（こう書いてしまえばどこか分かる人もいるだろう）教えてもらい、行ってみたが、丁度店員がメタルブラック and プリルラ（これは2 in 1筐体）の基板を他の物と交換しているところだったというもの。（プリルラにしても、地元では見た事すら無く、期待していたのだが… ナイストは故障中だったし）これには参った。

今現在、私は冗談抜きでメタルブラックに「飢えて」いる。ゲームはプレイできない、ビデオは出る訳も無い、コミックゲーメストでは連載打ち切り（と同時に単行本化も叶わぬ夢となってしまった）となれば、頼りになるのはCDのみである。私には、そういう意味で非常に存在感のあるアルバムとなっている。

勿論、「そういう意味」以外でも強烈な存在感を放っている。楽曲はバラード風、フュージョン風、はたまたクラシカルなものと、ジャンルが幾つかある他、完成度にもバラつきがあると思うのだが、この凹凸が、通し

て聴くと絶妙なのである。もし仮に、全編サビメロ重視のサウンドを作っても、それの優れた点というのは恐らくメタルブラックの持つそれとは別格になることだろうし、サビメロの中にも、好きな曲が出て来るのは当然のこと、嫌いな、思わず飛ばしたくなる曲も出て来ることだろう。だが、メタルブラックは違う。飛ばして聴こうという衝動を一切起こさせない。これは、バラつきこそあれど、楽曲の質が高いという事もあるが、それ以上にゲームそのものを一貫したテーマによって守り抜き、尚かつオープニングから各ステージ間、エンディングまでを切り離さずにつなぎ止めておくというコンセプトをコンポーザー自身が充分に把握した結果、アルバム自体にも「流れ」を起こすことに成功しているためである。

このCDの後に発売された「ヌーベルヴァーグ」のライナーで、小倉氏は「音画を創りたい」と書いておられたが、メタルブラックはそれを完璧な形で具現化せしめた作品だと言えるだろう。



WRITERS' COMMENTS

愛のかたち♡

若輩者です。
ほんの2ページ程 描かせて
もらってますが、
まああせらず
じっくりって
とこですか....

ばーい
Katuhito
Fuwa.



Daytona. let's go away～

みんなCD
買うべし

と、いうわけで 基本は、くるまゲーの神星記人でございます。この頃は
エイリアンVSプレデターや リッジレーサー2や デイトナUSAなどやっとります。で、デイトナですが、うわさの逆走モードで楽しんでいます。
コイツが仲々楽しい上にむずかしい。タイムアタックで
走らないと、地獄のドライブにLet's go!! というスリルを楽しめます(笑) 対向車がすげーよ. ちゃんと走りたいならば
タイムアタックモードでやってください。それでは!!



んーこのごろウルフやってないな…。

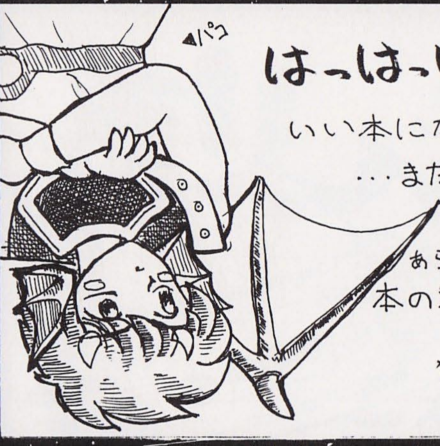
1994.8 真サムスピどーなるべー!?

■汚ない記事ばっかり書いて、本当にお目よごし野郎でした… ごめんなさい。
…もう、あやまっちまうしか!!
字もきたない

ちなみに今、ものすごく『メルヘンメイズ』をPLAYしてみたいです… 大阪に、今でもある所教えて…ミ

BY. 世界一のおジャマムシ 巴晃(ともえ あきら) でした。



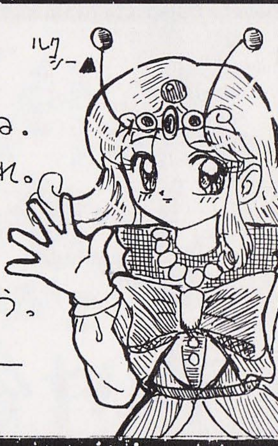


はっはっはっミ

いい本になってよかったね。
…またいつでも呼んでくれ。

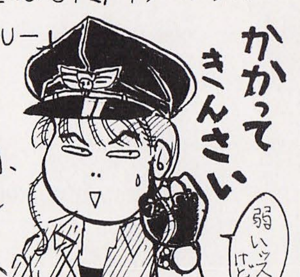
あらためて
本の発行、おめでとう。

'94.11.20 いっしょー

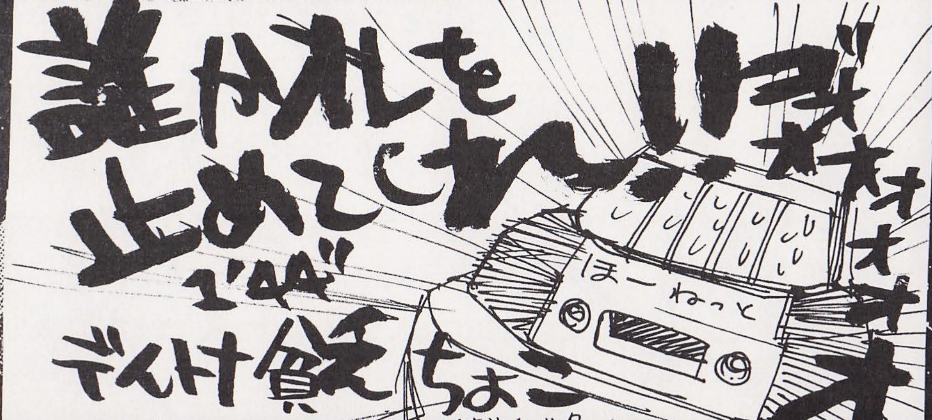


★多分私の原稿が相当浮いてると思います。いや！それよりもこのコメントが載るかどうか…。なぜって本日は8/21、〆切りはきのう。「ああ、わたしはどうしましょう!? Qrururu—」
(©芥川龍之介「河童」)
最近は「ヴァンパイア」にハマってしまいました。
左手にヘビメタな腕時計、右手にドクロの腕輪、ドクロのペンダントを下げたザベル使いの怪しい女が私めです。YOU&遊 袋井店 で乱入お待ちしてます。

ミーハーゲーマー 綱川鯖濫(つながわ さばらん)

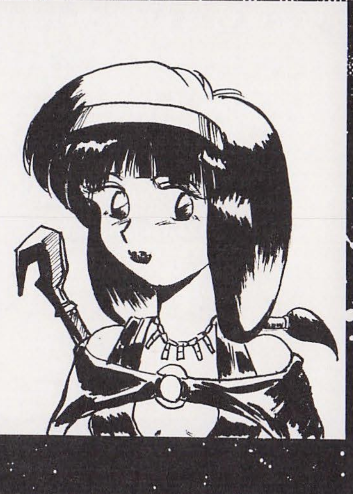


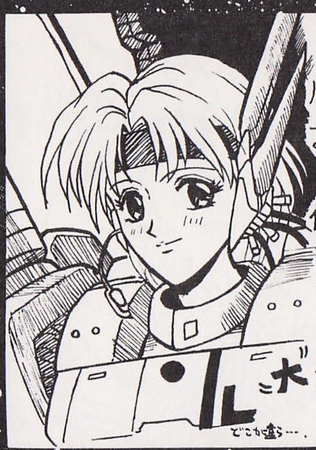




えー、今回一端のこと書きましたが、まだまだです。
ゲームが好きだからこそ、あえて、新作の格闘もの以外に こだわりたいですね。 それにやたら飛び付くミーハーゲーマーは "Fahr scher dich zur Hölle" って奴ですね。 それぢゃ、次の 機会があったら呼んでくださいね。

94.11.20 速瀬 礼





参加させてもらった分際で8Pも描いてしまったバルディッシュです。ただ、そこは初心者の誤ちということでお許し下さい。

また、本編のイラストの中には設定と違っていたり、その作品のポーズそのままだったりするものもありますが、気にしないで見てください。(特にヴァルケンのショルダーシールド)←あんなにとびでてないんだよな一、後で気付いたよ。

こんな僕を参加させてくれた夢くんと関係諸氏に感謝。いい勉強になりました。

じゃあ、またどこかで‥‥‥。

baldish バル '94 AUGUST



げいむにも美少年が出ると嬉しいなぁ・・・(呟)

「ヤマトタケル」のロカとか

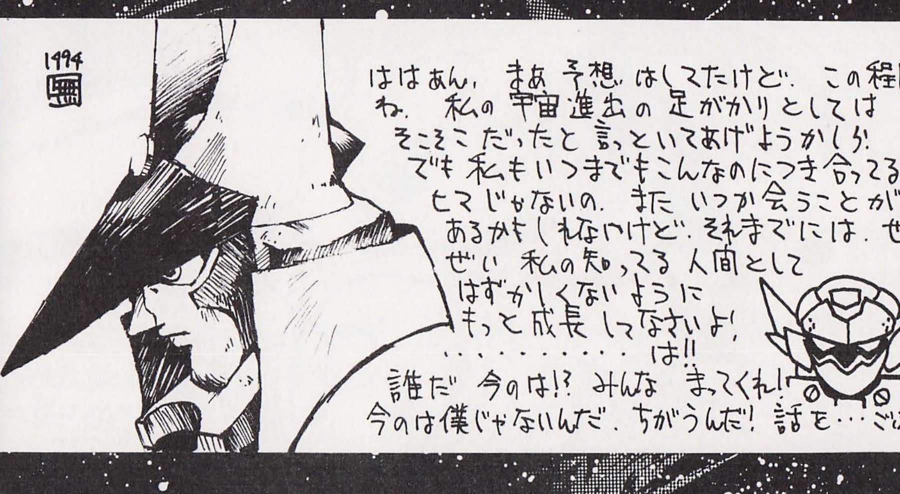
「ジェイデッカー」の勇太くんとか

「バーコードファイター」の桜とか……

今はちん○んの時代っすよ!!

ねえ、みなさん?

全日本美少年愛好推進会々長



ははあん、まあ予想はしてたけど、この程度ね。私の宇宙進出の足がかりとしてはそこそこだったと言っといてあげようかしら。

でも私もいつまでもこんなのにつき合ってる程ヒマじゃないの。またいつか会うことがあるかもしれないけど、それまでには、せいぜい私の知ってる人間としてはずかしくないようにもっと成長してなさいよ!

・・・・・・・・・・・・は!!

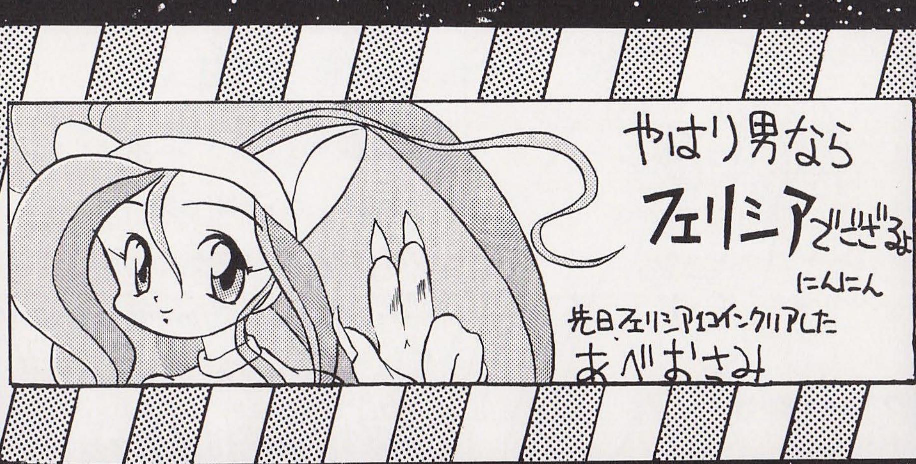
誰だ今のは!? みんなまってくれ! 今のは僕じゃないんだ、ちがうんだ! 話を・・・ごふっ

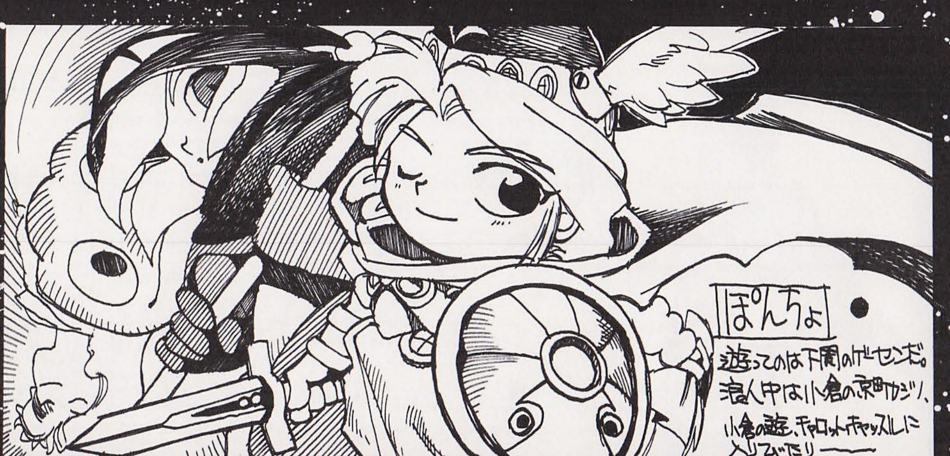
〜大変どうも失礼しましたァ。〜〜大江戸ファイト!!

とてもうれしいです。のう巴晃よ.
スバラシィ本に描かせていただける
なんてっっ(感涙!!)超うれしいッス!!!!
オレでよければまたよんで下さいね!
それはないと思う…巴談← 言ってねーよ! BY.巴

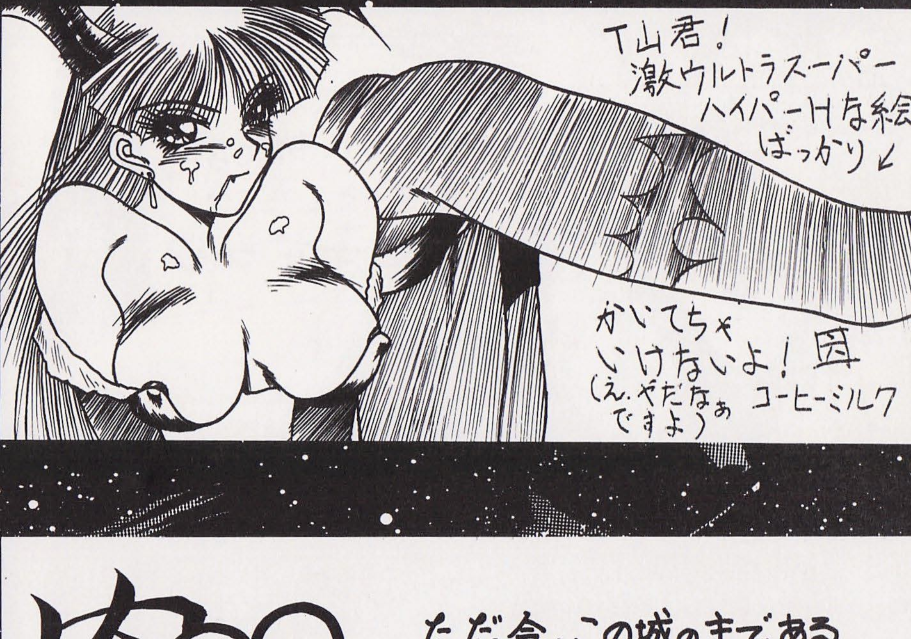
〜〜柳生了でした!〜〜〜〜

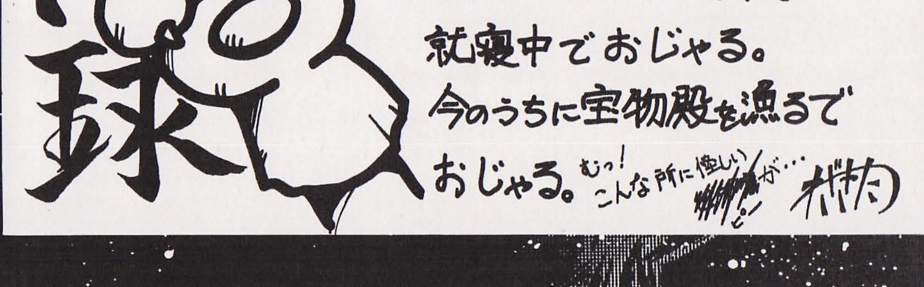






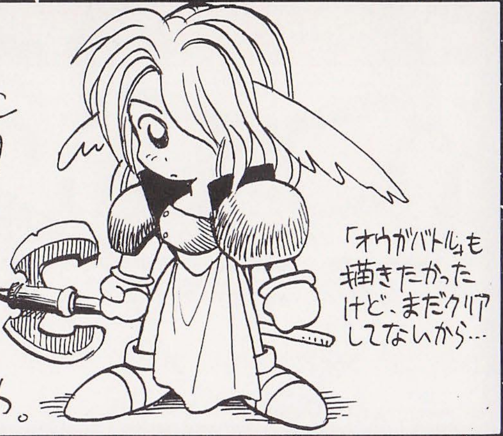

ジャッキーブチ殺す!
by カゲ使い


T山君!
激ウルトラスーパー
ハイパーHな絵
ばっかり
かいてちゃ
いけないよ! 因
(え、やだなぁ
ですよ)
コーヒーミルク


肉球
ただ今、この城の主である
"たK山"様が天守閣で
就寝中でおじゃる。
今のうちに宝物殿を漁るで
おじゃる。
むっ! こんな所に怪しい
が…

コンシューマーゲームのことしか
書けませんでした。最近のAC
ゲームについて書くと、格闘
もの一色になりそうなので。
もっと多彩なジャンルの
ゲームがはびこって欲しい
ものです。

1994、かねこしんや。







なかなか終わりませんでしたね。単に私があれもこれもと欲張ってしまったからなのですが、それでも書きたい事は次から次へと出てきてしまい、ネタを捨てていくのが苦痛でした。（書いた原稿の中にも、書いた時期の途合上、文体が違うものもあったりして…）そんな訳で、マイナーどころまではあまりフォローしきれていませんが、これはまたの機会でまとめてやってみるつもりです。

今回は吼妖君とコンビを組んで（また、私自身でも）初のオフセ本となった訳ですが、いかがでしたでしょうか。余りに凄腕のゲストばかりを集め過ぎて、我々主催者が押されるという事態に陥ってしまいましたが、ページ数も当方の予想を大きく上回るものとなり、読みがいもあるのではないでしょうか？

最後に、1週間近くも学校サボって編集に付き合ってくれた吼妖君、短い時間で無理矢理東亜の原稿を上げてくれた速瀬君、ワープロ入力のいっしょー君、それから、お忙しい中原稿を描いてくださったライターの皆さん、本当にありがとう。また…お願いしますね。

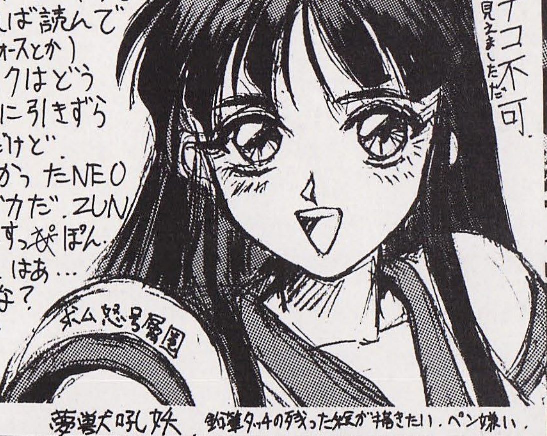
Nov. 29. 1994　oba-nine

ゲーム．ゲームミュージックの本を作ろうと．OBA-nine氏と決起して数ヶ月．最初は100ページくらいだろうと思っていたのが．あれよあれよと150ページ．さらに増えて．この様な本が出来ました．ウチのサークル初オフセです…この先どうなることやら…

私は今回．ゲームミュージックに多くのページを使いましたが．メジャー所が多いですね．ま．つかみと言う所で．次からはマイナー中心にやっていきたいと思います．よろしければ読んでやって下さい．（遊遊記とかスーパースターフォースとか）

しかし．これからのゲームミュージックはどうなってしまうんでしょう．NEO GEOに引きずられている気がする…ナコルル好きだけど．大体一番くだらなく．もり上がらなかったNEO GEO LIVEをCDにするのは相当バカだ．ZUNTATAの方がずっと燃えた．本当月とすっぽん．サイトロンもSNKにこびてるよね．はあ…ゲームミュージックを本気で考えてるのかな？はやく正気に戻れよ．まこの位にしとくか．．

最後に．拙い本ではありますが．読んで下さってありがとうございました　またどこかでお会いしましょう．



夢幻犬吼妖　鉛筆タッチの残った絵が描きたい．ペン嫌い．

AQUABOX Presents

ゲームの四人

EXECUTIVE PRODUCER :
oba-nine

CO - PRODUCER :
KOHYO - YUMEKEMONO

COVER ILLUSTRATION etc :
KOHYO and oba

PRINTED BY :
POPLS

AND SPECIAL THANKS TO :
MANY OTHER PEOPLE

AQUA BOX :
〒229
神奈川県相模原市橋本5-12-4 境荘ロ号
綱本　武雄

THANK YOU FOR
YOUR READING

AQUABOX

AQUABOX